Grande Maestro Ramas

21

IL VIAGGIO DELLA PIETRA DI LUNA



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

"La paura è un'abitudine.
Io non ho paura"

Per Aung San Suu Kyi

ISBN 88-7068-707-4
Titolo originale: «Lone Wolf - Voyage of the Moonstone»
Prima edizione 1994, Red Fox Children's Books

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

IL VIAGGIO DELLA PIETRA DI LUNA

JOE DEVER

illustrato da Trevor Newton
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni E. Elle

La strada costiera tra

SOMMERLUND e DESSI

LEGENDA

PIANURE

LAGO SALATO

TERRE DESOLATE

DESERTI

COLLINE

FORESTA DI CONIFERE

MONTI

FORESTA DI DECIDUE

PALUDE

OASI

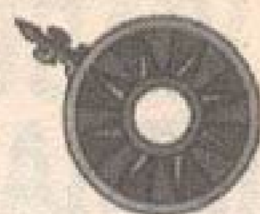
ACQUITRINO

GIUNGLA

PICCHI ROCCIOSI

SCALA IN MIGLIA













REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE	NOTE
1	
2	
3	
4	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:
Tipo: + COMB =
Proprietà uniche:
+ COMB =

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5083 e trentatré anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas è stato quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero - il leggendario Lupo Solitario - unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Nell'anno PL 5075 Lupo Solitario avrebbe mantenuto la propria promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas, ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne scagliato un attacco contro il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico del Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund.

La sconfitta dei suoi servitori riempí d'ira il Re delle Tenebre e infiammò il suo desiderio di vendetta. Tre anni piú tardi egli creò e inviò nel Sommerlund un suo campione del male di nome 'Il Destino del Lupo', a tua immagine e somiglianza. Mentre Lupo Solitario era impegnato in una missione oltremare, questo impostore terrorizzò gli abitanti della tua terra cercando di coprire di fango la reputazione e l'onore dei Ramas. E avrebbe potuto riuscire nei suoi intenti malefici, non fosse stato per il coraggio e la determinazione di Lupo Solitario. Egli, fatto ritorno a casa, diede la caccia al suo nemico in un'antica necropoli, nella città sommerliana di Tyso. Qui, nella cripta sotterranea, Lupo Solitario e il suo malvagio alter-ego vennero risucchiati dal cancello dell'Ombra per emergere entrambi nel remoto pianeta di Avaros, dove ebbe inizio un mortale duello. Sconfitto il nemico, Lupo Solitario scoprí che Naar era in possesso della favolosa Pietra di Luna degli Shianti, un artefatto meraviglioso creato migliaia di anni or sono dagli Shianti, creature semi-divine la cui presenza sul Magnamund aveva preannunciato l'arrivo dell'umanità. Questa pietra magica contiene il potere combinato della loro magia e della loro saggezza, e tanto importante essa è stata ed è per il Magnamund che qui il tempo si misura partendo dalla sua creazione. Per lungo tempo si è creduto che il luogo dov'era conservata la Pietra di Luna fosse noto solamente ai discendenti degli Shianti, che vivono nell'isola di Lorn, nelle terre piú remote del Magnamund Meridionale; ciò nonostante Lupo Solitario poté constatare che il mistico artefatto era in qualche modo caduto nelle mani del Re delle Tenebre.

All'improvviso il significato della Pietra di Luna divenne chiaro per Lupo Solitario. Naar aveva impiegato i leggendari poteri della Pietra di Luna per aprire Cancelli dell'Ombra nel mondo del Magnamund, in luoghi e in momenti prescelti da lui. Tale potere l'aveva messo in grado di inviare i suoi campioni nel tuo mondo, mentre le forze benigne di Ishir e Ramas erano state tenute lontano, impotenti a contrattaccare. Solo Lupo Solitario e voi adepti del Nuovo Ordine dei Ramas avete opposto resistenza agli agenti di Naar dalla sconfitta dei Signori delle Tenebre.

Tornato a Sommerlund dal Pianeta delle Tenebre, Lupo Solitario capí che la battaglia contro il male non è ancora finita. Sapeva che, se si voleva impedire che altri servitori del male entrassero nel Magnamund attraverso i Cancelli dell'Ombra, egli sarebbe dovuto tornare a recuperare la Pietra di Luna. Solamente cosí il Magnamund si sarebbe potuto dire salvo dagli attacchi degli eserciti di Naar. Due anni or sono, con l'aiuto di uno dei suoi piú fidi alleati, Lord Rimoah di Dessi, Lupo Solitario mantenne il proprio impegno e ritornò nel dominio del dio del Male a riprendere la Pietra di Luna degli Shianti. Al suo trionfale ritorno, Lupo Solitario depositò la Pietra di Luna nella Volta del Sole, la sua sala personale sistemata nei recessi piú profondi della cittadella fortificata del Monastero Ramas. Egli aveva cosí sperato che il favoloso artefatto potesse rimanere lí per sempre, custodito da generazioni di Ramas che lo avrebbero tenuto lontano dagli artigli di Naar. Il recupero della Pietra di Luna aveva negato ai campioni del re delle Tenebre accesso sicuro al Magnamund, ciò nonostante Lupo Solitario sapeva che vi erano molti agenti di Naar sullo stesso Magnamund, nascosti nell'ombra e in attesa di mettere in atto i suoi ordini malvagi. Di certo essi non si sarebbero fermati di fronte a nulla pur di recuperare la Pietra di Luna.

Ad un anno dal ritorno di Lupo Solitario, divenne chiaro che i suoi desideri non potevano venire soddisfatti. Dapprima la presenza della Pietra di Luna sembrò avere grandi effetti benefici per Sommerlund: le messi crescevano abbondanti, le malattie diminuirono, e i bimbi appena nati erano tutti sani. Anche i figli dei piú poveri, che un tempo avrebbero visto solo uno su tre dei loro bambini sopravvivere per piú di un mese, godevano tutti di ottima salute e manifestavano sviluppo sia fisico che mentale eccezionali. I sommerliani chiamarono questo straordinario periodo di benessere 'la Benedizione della Pietra di Luna', ciò nonostante tale felicità non poteva durare. Il potere della Pietra di Luna era una grande forza di Bene, ma comportava anche uno sconvolgimento dell'ordine naturale delle cose del Magnamund. Ben presto la morte stessa divenne una rarità a Sommerlund, e le quattro stagioni dell'anno si trasformarono in una sorta di primavera senza fine. Lupo Solitario manifestò grande preoccupazione per i cambiamenti arrecati dalla Pietra di Luna e cercò il consiglio del suo amico piú caro, Banedon, il Capo della Corporazione della Stella di Cristallo, la gilda dei Maghi di Sommerlund. Banedon consigliò a Lupo Solitario di allontanare la Pietra di Luna prima che gli effetti del suo potere risultassero irreversibili. Per regolare nuovamente l'equilibrio della natura, bisognava riportare la Pietra di

Luna nell'Isola di Lorn, nel Magnamund meridionale e restituirla alle mani degli Shianti, creatori del meraviglioso artefatto. Soltanto loro avrebbero potuto impedire che i poteri della Pietra distruggessero l'ordine naturale del mondo.

Lupo Solitario si disse d'accordo con Banedon: la Pietra di Luna doveva essere restituita agli Shianti. Gli effetti fisici della sua presenza stavano cominciando ad attrarre l'indesiderata attenzione di coloro che cercavano segretamente di mettere in atto la vendetta di Naar contro i Ramas. Quando uno degli agenti di Naar venne catturato da una pattuglia di Ramas a poche miglia dal monastero, Lupo Solitario capí che non c'era piú tempo e decise di agire immediatamente. Si provvedette ai preparativi per un lungo viaggio, mentre tra i Ramas si sparse la voce che Lupo Solitario in persona si sarebbe preso la responsabilità di riportare la Pietra di Luna agli Shianti. Tali sospetti sembrarono trovare conferma quando si venne a sapere che egli s'era assicurato per questo viaggio l'uso del *Cloud Dancer*, il famoso vascello volante di Banedon.

Rimanesti perciò sorpreso e scioccato quando, un giorno di prima mattina, venisti svegliato per una convocazione alla Volta del Sole. In via strettamente confidenziale, Lupo Solitario ti informò che egli aveva deciso di affidarti il compito di riportare la Pietra di Luna agli Shianti. Le elaborate preparazioni che stava mettendo a punto non erano che un diversivo per distogliere l'attenzione da questa missione importantissima che egli affidava a te, il piú coraggioso e abile dei suoi Grandi Maestri Ramas.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare la tua prima avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività, A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Avvertenza: invece che la Tabella del Destino, se ti torna piú comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventarti da te il tuo nome di Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si trova piú avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o il prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero che hai estratto corrisponde alla seconda parte, o al suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai cosí ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotare il tuo nome Ramas nella pergamena che trovi a pag. 10.

TABELLA A (prefisso del nome)	TABELLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti saranno di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in qualche combattimento. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recuperare in questo modo è 10 per avventura.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie all'insegnamento del tuo illustre mentore - il Maestro Supremo Lupo Solitario - hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Senior. Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas. Il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori del Nuovo Ordine. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Senior, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura che porti a termine con successo della serie del Nuovo Ordine, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione

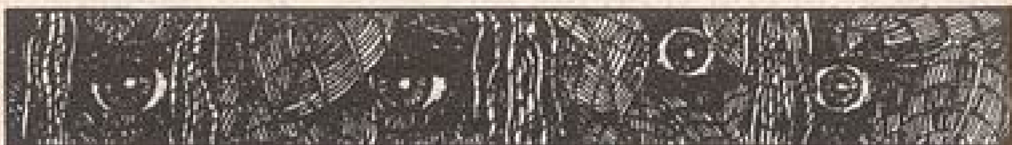
(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado d curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molt gravi. Se durante un combattimento la loro Combatti vità viene ridotta a 8 punti o meno, possono far ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resi stenza. Quest'abilità può essere impiegata soltant una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione

(Sparizione avanzata)



I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevol mente le loro sembianze esteriori e di mantenere que ste modificazioni per un periodo di qualche giorno Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mime tizzazione che li rendono praticamente invisibili i spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurit totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e de gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di imboscate in boschi o foreste dense.

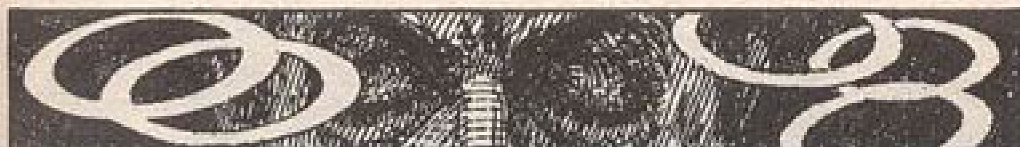
7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico piú debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente).

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

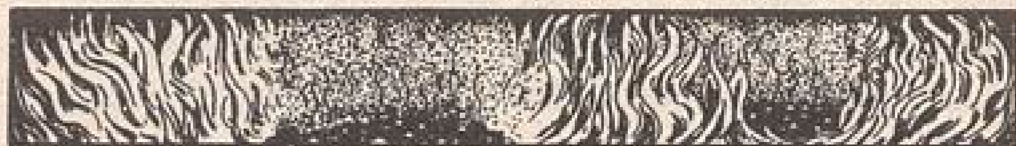
8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri.

La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno invisibile*. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi includono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Mano a mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare una gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 21 delle avventure di Lupo Solitario (Nuovo Ordine), potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 22. Per ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alla tua Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

I Bucanieri di Shadaki

EQUIPAGGIAMENTO

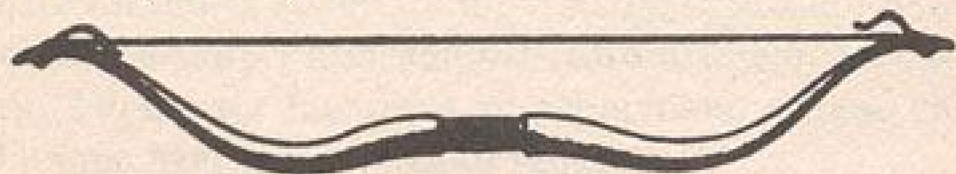
Prima di lasciare Holmgard per il tuo lungo viaggio verso Elzian, prendi con te una mappa del tuo itinerario per mare (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra. Puoi portare nella borsa un massimo di cinquanta Corone d'Oro.

Puoi anche prendere cinque degli oggetti di questa lista, solamente due dei quali possono essere Armi.

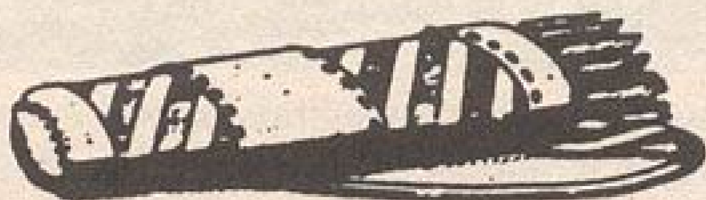
Asta ("Armi")



Arco ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



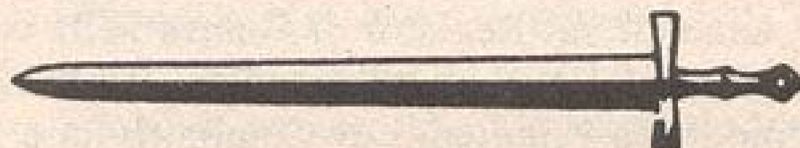
Flauto ("Zaino")



Pugnale ("Armi")



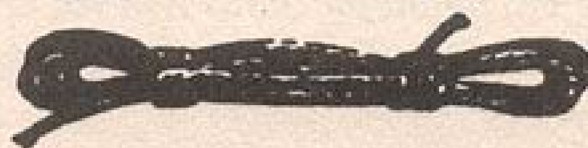
Spada ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



Ascia ("Armi")



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di esse è la Maestria delle Armi. Servendosi di questa nuova dote, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

In riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai nella pagina seguente. Per generare un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione "Armi Ramas" della lista degli Oggetti Speciali.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 8, la tua Arma Ramas sarà lo spadone 'Illuminatus'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo piú adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino   COMB = Combattività

Esempio
Se ti capitasse di usare 'Illuminatus' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'arma in qualsiasi altro luogo, allora il'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltano uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai 5 punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Tu, Grande Maestro, (Combattività 32) vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45. Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce un 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:

7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengano contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. La natura di questi miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle tue Arti Superiori ti verrà illustrato nella sezione 'Perfezionamento delle Arti Superiori', nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario (Nuovo Ordine).

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Stai per intraprendere il primo passo di una missione importantissima, quella che dovrà restituire agli Shianti, i suoi creatori, la favolosa Pietra di Luna. Alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura ingannevoli; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

"Spero tu comprenda che, per avere successo, la tua missione deve essere condotta nella segretezza piú assoluta" dice Lupo Solitario, fissandoti con sguardo d'acciaio. Fai un cenno d'assenso con il capo e osservi emozionato mentre il Maestro Supremo si alza dal suo trono Ramas e attraversa lentamente il lucido pavimento di pietra della sua splendida volta. Da una cassaforte nascosta nella parete di granito egli estrae una saccoccia di pelle dall'aspetto assolutamente normale; ne scioglie i lacci e la apre, invitandoti ad ispezionare il contenuto. All'interno del borsello si trova la leggendaria Pietra di Luna, circondata da un alone baluginante di luce dorata.

"Le cuciture interne della sacca sono assicurate da fili del piú fine korlinium" dice Lupo Solitario, mentre richiude con cura il borsello.

"Il minerale nasconderà le potenti energie della Pietra di Luna, specialmente da quelli che non hanno solo la vista degli occhi per vedere le cose". Ti porge il borsello, che tu accetti con mani tremanti. Ma nell'attimo in cui tocchi la sacca, senti tutto il tuo nervosismo svanire all'improvviso, e la naturale espressione di sicura calma per cui sei famoso tra i Ramas torna sul tuo viso (Annota la Pietra di Luna sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. La porterai a tracolla nel suo borsello di pelle). Lupo Solitario ti dice che dovrai viaggiare per 2000 miglia fino a Elzian, la città principale del regno di giungla di Dessi. Lí troverai Lord Rimoah nella Torre della Verità. Egli ti aiuterà nella tappa successiva che ti condurrà fino all'Isola di Lorn. Dal momento che la segretezza è assolutamente

fondamentale per la tua missione, l'unica altra persona a conoscenza della ragione del tuo viaggio è Rimoah. Lupo Solitario ha organizzato il tuo viaggio a bordo di un vascello sommerliano, il quale lascerà Holmgard per Bisutan via Barrakeesh. A Barrakeesh verrai ricevuto dal Lord Luogotenente Fernant, l'inviato di Sommerlund in Vassagonia, che si unirà a te nel viaggio verso Bisutan, dove il suo rango e la sua reputazione ti aiuteranno nella tappa finale fino ad Elzian. Per evitare di far sorgere sospetti e attenzioni indesiderate, ti muoverai sotto le spoglie di un viaggiatore Ramas. Contemporaneamente, mentre tu viaggerai verso sud, Lupo Solitario lascerà il monastero a bordo del *Cloud Dancer* e si dirigerà verso la distante Lencia, ad ovest del Magnamund. Egli porterà con sé una falsa Pietra di Luna per attirare l'attenzione di chiunque potrebbe volere ostacolare la tua missione.

Dopo averti comunicato le proprie istruzioni, Lupo Solitario ti ordina di ritirarti nelle tue stanze. Dovrai ritornare alla volta a mezzanotte per dare inizio alla tua missione.

Vai al **235**.

2

Fai cenno ai tuoi compagni di entrare nella tua stanza, poi, una volta dentro anche tu, chiudi a chiave la porta per impedire all'oste di entrare. Quindi, uno alla volta, tu e i marines imboccate la finestra e salite sul tetto. Nascosti dall'oscurità e da un basso muretto che corre lungo il perimetro del tetto, rimanete lí ad osservare piú di cento Guardie Cittadine intente a riunire tutti i mercanti stranieri che alloggiano nelle taverne del porto. I poveri innocenti vengono poi fatti marciare in fila indiana verso il castello del Funtal. Quando l'alba si leva sul porto, le banchine usualmente frenetiche di attività sono singolarmente quiete: gli unici che vedi al lavoro sono i nativi di Bir Rabalou.

Quando non vedete piú le guardie nel porto, rientrate nella stanza e scendete nel bar. Qui trovate Kol, il mercante di Casiorn, che si sta abbuffando su un ricco piatto di formaggio e carne. Con un sorriso compiaciuto ti racconta di aver trascorso una notte molto tranquilla nelle cantine della taverna.

Vai al **255**.

3

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e tendi il pugno destro verso la creatura che avanza all'attacco. Senti un solletico percorrere il tuo braccio, ed ecco che un'esplosione di luce bianco-azzurra illumina la giungla circostante quando un fascio di energia erompe dalla tua mano e si inarca verso il petto della creatura. Il fascio colpisce, e la compagna del Deathstalker grida quando l'energia la colpisce alla spalla. La bestia esita, ma non rinuncia all'attacco, e tu sollevi subito l'arma, pronto a difenderti.

Vai al **300**.

4

Con l'aiuto delle tue facoltà Ramas e dell'oscurità che sta calando, riesci a tornare alla Taverna del Vento. Qui ritrovi i tre marines, che, malgrado gli sforzi, non sono riusciti a vendere i cavalli per tornare a casa.



(fig. 1) Sfodera la scimitarra e la solleva pronto a colpirti.

Sono sorpresi di vederti entrare dalla porta, ma felici che tu abbia fatto ritorno. Oswin ti dice che è stato dichiarato il coprifuoco e che gli stranieri non possono aggirarsi per le strade dopo il tramonto. L'oste, che odia il Funtal, si offre di nascondervi nelle stalle per la notte, nel caso le Sentinelle Cittadine visitino nuovamente la locanda. Accettate con riconoscenza la sua offerta e trascorrete la notte tra il fieno.

Vai al **275**.

5 *(fig. 1)*

Osservi con timore mentre la seconda ondata nemica balza a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*. L'equipaggio della nave e i marines hanno subíto molte perdite e ora sono troppo deboli ed esausti per respingere un altro attacco. Sai che devi agire in fretta per evitare il disastro.

Raccogli le energie e il coraggio, stringi l'arma e balzi dalle sartie mentre il capo dei pirati passa sotto l'albero maestro. Colpisci il guerriero armato prima con i piedi e poi lo scaraventi a terra, ma l'uomo si riprende in fretta dal tuo attacco a sorpresa e, nel combattimento che segue, egli riesce a farti volare via l'arma di mano.

"Questo qui lasciatelo a me!" egli grida, ordinando alle sue guardie del corpo, pronte a tagliarti la gola. Egli sfodera la scimitarra e, con un ghigno malvagio disegnato sulle labbra, solleva l'arma pronto a colpirti.

Dar-Isun:

Combattività 39 Resistenza 38

Devi combattere il primo scontro di questo combatti-

mento a mani vuote; se possiedi un'arma di combattimento corpo a corpo, puoi usarla dall'inizio del secondo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

6

Il villaggio è formato da un circolo di capanne con i tetti a cono coperti di foglie di tao. Mentre ti avvicini, un gruppo di ragazzini fuoriesce di corsa dalle porte aperte e, ridendo, circonda il tuo cavallo. Tendono i palmi aperti e ti chiedono la carità.

Se decidi di dare delle Corone d'Oro a questi bambini, vai al **166**.
Altrimenti, vai al **12**.

7

Una bancarella in particolare attira la tua attenzione. La gestisce un uomo piccolo e dall'aspetto timido, il quale ti offre le sue pozioni, raccolte per tutto il Magnamund. Mentre esamini le centinaia di fiale, filtri, fiasche e quant'altro, noti che vi sono molti tipi di erbe in cui ti sei già imbattuto, altre a te sconosciute. Di tutte, le seguenti ti interessano di piú:

Pozione di Vigorilla: restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento.

Pozione di Alether: aumenta la Combattività di 2 punti se ingerita prima di un combattimento (da usarsi una volta sola).

Pozione di Mustow: dà origine a una nube gassosa e puzzolente se liberata in aria.

Pozione di Sebaris: purifica acqua contaminata (da usarsi solo una volta).

Ciascuna pozione costa 3 Corone d'Oro.

Se decidi di fare qualche acquisto, vai al **221**.
Se preferisci non comperare nulla, vai al **79**.

8

Malgrado la frugalità dell'oste e lo squallore della stanza, riesci a dormire bene e a svegliarti fresco e all'erta all'alba (recupera 3 punti di Resistenza). Ti incontri con i marines e, lasciando perdere la colazione, ti dirigi con loro verso le stalle adiacenti. La figlia dell'oste ha già nutrito e abbeverato i cavalli, che sono pronti a riprendere il viaggio. Comunque, prima di consegnarveli, la ragazza vi chiede 1 Corona d'Oro a testa.

Se hai dei soldi e decidi di pagare la ragazza, vai al **346**.
Altrimenti, vai al **208**.

9

Rotoli sul ponte e vai a sbattere contro il parapetto. L'impatto ti procura dei graffi e ti stordisce un po', ma niente di piú: perdi 1 punto di Resistenza. Ti riprendi in fretta e ti rialzi.

Vai al **139**.

10

Afferri l'arco e prendi la mira contro la creatura che avanza verso di te. Fai partire la freccia, e il Deathstalker ulula quando la punta affilata del dardo penetra

nella sua spalla. La bestia esita, ma non rinuncia all'attacco, e tu sollevi subito l'arma, pronto a difenderti.

Vai al **300**.

11

Quando la polvere scende, vedi che ora il Passo Koneshi è completamente bloccato e impraticabile. Gridi ai marines dall'altra parte per far sapere loro che sei sano e salvo e li senti rispondere, ma nemmeno le tue fini orecchie di Ramas sono in grado di capire cosa dicono.

Comunque, facendo ricorso alle tue arti Ramastan della divinazione, sei in grado di stabilire un contatto telepatico con Sligh. Attraverso comandi e suggestioni mentali gli ordini di tornare a Bir Rabalou, dove dovranno vendere i cavalli e comperarsi un passaggio verso casa su un mercantile. Sligh non è in grado di risponderti telepaticamente, ma tu capisci che egli seguirà le tue indicazioni. Consapevole che potrebbero esserci altre frane, volti il cavallo e prosegui lungo il sentiero di montagna che avanza verso sud.

Vai al **110**.

12

Ti rifiuti di dare soldi ai bambini, e questi cominciano subito a gridare e a tirare pietre, una delle quali ti colpisce alla fronte, ed un'altra alla guancia: perdi 2 punti di Resistenza.

Le grida dei bambini attraggono immediatamente una folla di gente. Gli abitanti di questo villaggio sono molto aggressivi, brandiscono bastoni e coltelli, e tu sei costretto a scappare al galoppo per evitare di essere trascinato giú dal cavallo. Raggiungi la strada, ti servi delle tue facoltà Ramas per curare le ferite e prosegui verso est in direzione di Hikas.

Vai all'**89**.

13

Eviti i tuoi avversari arrampicandoti con agilità sulle sartie. Mentre sali, noti che dei pezzi di legno stanno cadendo dall'alto: sollevi lo sguardo e vedi che il ragno gigante è ora appollaiato dentro la vedetta e sta distruggendo a morsi di fauci potenti l'albero maestro e le vele. Temendo le conseguenze se la creatura dovesse dirigere i propri poteri contro i sommerliani della nave, decidi di salire a confrontarti con il mostro.

Ti avvicini al ragno gigante da dietro e da sotto. La creatura dapprima non ti vede, ma quando ti fermi per pochi attimi per sfoderare l'arma, all'improvviso volta la testa e ti fissa con gli orrendi occhi verdastri. Squittendo in tono eccitato, si sfrega le zampe anteriori, ed ecco che tra esse compare una scintilla: la bestia si sta preparando a lanciare un fascio di energia. Tagli rapidamente una scotta e balzi via dalla sartia appena in tempo per evitare una crepitante scarica elettrica che ti avrebbe ridotto in cenere. I tuoi riflessi fulminei ti hanno salvato, ma mentre, appeso alla scotta, ritorni al punto di partenza, vedi che il ragno gigante si sta preparando per un altro attacco.

La creatura aspetta che tu ritorni sui cavi da cui eri balzato e poi emette una scarica di un nauseabondo liquido verde da una saccoccia situata sotto la bocca

spalancata. Il fluido si indurisce in aria e si trasforma in tentacoli appiccicosi che minacciano di avvolgerti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **303**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **210**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **162**.

14

Ritorni in fretta all'incrocio e segui la via di destra fino a quando non arrivi in una piazza sulla quale si affacciano alcuni negozi che vendono rari manufatti del Regno Antico e preziose opere d'arte. Le vetrine e le entrate dei negozi sono chiuse e non mostrano segni di essere state forzate. Poi i tuoi occhi vengono attratti da un maestoso edificio sul lato opposto della piazza: è un tempio. Il grande portale di pietra è chiuso, ma una piccola porta di legno al lato di questo è stata fatta a pezzi. Intensifichi la vista e vedi che oltre la porta c'è una rampa di scale che sale alla torre della campana.

Ti avvicini con cautela alla porta divelta. Estrai l'arma e percorri con gli occhi l'oscurità prima di imboccare le scale. Hai salito una ventina di gradini quando senti un grugnito orribile, e un brivido gelido ti corre lungo la spina dorsale. Senti un rumore di pietra che gratta contro pietra, poi uno schianto riempie le tue orecchie. Nell'oscurità scorgi una grande statua di marmo che rotola giú per le strette scale. Sta aumentando di velocità e sta venendo dritta verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai all'**85**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **98**.

15

Ti tuffi di lato per evitare il meteorite, e la velocità della tua reazione ti permette di non venire colpito direttamente. Ciò nonostante non riesci a evitare del tutto la sfera di fuoco, la quale ti colpisce di striscio la gamba e il piede sinistro prima di cadere sul ponte e rimbalzare in aria: perdi 6 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **132**.

16

I marinai fanno fuoco verso la cima della scogliera, ma purtroppo i loro proiettili non solo non colpiscono, ma nemmeno spaventano la creatura, la quale, al contrario, aumenta l'intensità del suo incantesimo.

Il panico si impossessa della ciurma, e molti marinai abbandonano i loro posti di combattimento per lanciarsi in mare. In preda alla disperazione, afferri il timone e fai ricorso alla tua arte di Ramas per evitare il disastro piú totale, ma nonostante i tuoi validi sforzi, la nave viene catturata dal vortice di mare e viene risucchiata nell'abisso blu a velocità incredibile. Il relitto dell'*Orgoglio di Sommerlund* riposerà per sempre sul fondo del Canale di Bukimi, a mille piedi sotto la superficie del mare.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

17

Alla fine della strada trovi una taverna adiacente la porta orientale della città. Ha le stalle e un fabbro ferraio, e il primo piano è adibito ad albergo. È un luogo molto frequentato, e vedi parecchie persone entrare ed uscire dalla porta principale.

Entri e ti ritrovi in un bar accogliente con grandi sedie imbottite e tavoli gialli di elmo siyenese. Ti avvicini alla moglie dell'oste, che sta servendo ad alcuni clienti dei boccali di pelle indurita pieni di birra. Le chiedi se c'è una stanza libera per la notte, al che lei sorride e dice: "Sí, e costa 3 Corone d'Oro". Poi aggiunge "E per quel prezzo puoi riempirti la pancia di birra quanto vuoi!"

Paghi 3 Corone d'Oro (cancellale dal tuo Registro di Guerra), ma rifiuti il boccale di birra. Ha un odore particolare che ti ricorda quello del grasso degli animali.

Vai al **38**.

18

All'improvviso un'esplosione di dolore erompe nella tua testa, e il sapore del sangue ti riempie la bocca. La freccia è penetrata nella tua fronte, e la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Kilij.

19

Il viso corrucciato della locandiera si distende non appena fa scivolare i soldi nella tasca del grembiule da cui estrae una chiave con su impresso il numero 4. Poi ti indica un corridoio al piano terra che conduce alla tua stanza, la quale si trova sul retro dell'edificio.

Non appena infili la chiave nella toppa, senti un rumore sinistro provenire dall'interno della stanza. Sfoderi silenziosamente l'arma, giri la chiave a spalanchi la porta senza esitazione.

Vai al **66**.

20

Lasci la taverna, marci con il tenente alla testa delle sentinelle, e gli chiedi se ti stanno arrestando. Dopo tutto, non hai violato il coprifuoco. Egli sorride e ti dice che in realtà sperava tu volessi aiutarlo a scovare la creatura.

"Le abilità e i poteri speciali dei Ramas sono leggendari" egli dice. "Tu potresti riuscire laddove noi abbiamo fallito. Ci aiuterai a trovare la bestia prima che essa uccida ancora?"

Prima che tu possa dare una risposta, un agghiacciante grido acuto echeggia per le strade vuote. Una donna in piedi su un balcone di un alto edificio poco distante si china oltre il parapetto e grida al tenente e ai suoi uomini. "Giú vicino al fiume!" e punta il dito oltre i tetti, dove proveniva il grido. "La creatura... ha colpito!"

"Presto, ragazzi!" grida il tenente. "Seguitemi! Se facciamo in fretta, potremo catturare la bestia stanotte".

Vai al **337**.

21

"Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi balzando con coraggio dal ponte posteriore in mezzo all'orda nemica. Atterri tre guerrieri avversari con un solo colpo, mozzi il capo ad un altro con il colpo di ritorno. Dappertutto non vi è che caos, grida e morte, ciò nonostante nel corso della lotta mantieni il sangue freddo e il pieno controllo dei tuoi nervi. Un guerriero con in capo un turbante e con gli occhi scintillanti si scaglia contro di te roteando l'ascia sopra la testa, deciso a farti fuori, ma prima che la sua lama possa raggiungerti, balzi in aria e assesti un calcio potente contro il suo petto. Nell'attimo in cui atterri sul ponte coperto di sangue, ti lanci in avanti come un leone e finisci l'avversario. Avanzi ancora menando fendenti a destra e a manca e sei ormai a una decina di passi dal sergente Dryan quando all'improvviso i pirati lanciano un disperato contrattacco nel tentativo di fermare la tua inesorabile avanzata.

Guerrieri Shadakine:
Combattività 36 Resistenza 40

Puoi evitare questo combattimento dopo tre scontri andando al **13**.

Se vinci questo combattimento, vai al **97**.

22

Servendoti della tua Arte Superiore, ordini al ragno di tornare nella sua tana. L'animale obbedisce all'istante al tuo comando mentale, corre via e scompare in una crepa del pavimento di bambú. Il rischio che hai appena corso ti rende nervoso, e non riesci piú a riaddormentarti (perdi 2 punti di Resistenza).

All'alba indossi il tuo mantello e raggruppi l'equipaggiamento prima di scendere nel recinto a prendere il tuo cavallo. L'oste e la moglie ti salutano dalla finestra della cucina, e tu ti allontani al galoppo oltre il cortile.

Vai al **314**.

23

Il leader della *troupe* non dice nulla, ma la sua espressione delusa ti dice che hai risposto correttamente all'indovinello. I tuoi compagni di viaggio si complimentano per la tua sveltezza e il tuo ingegno con grida ed applausi mentre ti avvicini alla botte per ritirare il premio di 10 Corone d'Oro (se già possiedi il numero massimo di Corone d'Oro concesso, allora dividi generosamente la vincita con i passeggeri che viaggiano nella carrozza assieme a te).

Lo spettacolo prosegue, ma tu ti senti stanco, perciò ritorni nella carrozza vuota per trascorrere la notte. Prima di coricarti, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **290**.

24

Mentre cavalcate sulla sabbia dura della spiaggia verso la folla eccitata, vedi che essa si è raccolta attorno alla carcassa di una balena. Questi poveri villici stanno celebrando la lora fortuna, poiché la balena assicurerà loro cibo per un mese, e abbastanza olio per alimentare le loro lampade d'inverno. Un vecchietto allegro vi saluta con il suo bastone, e voi fermate i cavalli.

"Siete diretti a Bir Rabalou, buoni signori?" chiede. "Perché se è cosí, fareste meglio a seguire il mio consiglio".

"E quale sarebbe il vostro consiglio?" chiede Ernan. Il vecchio sorride e poi si avvicina al cavallo. Non dice niente: tende semplicemente la mano nella speranza di ricevere qualcosa in cambio della sua informazione.

Se decidi di dare 1 Corona d'Oro, vai al **219**.
Se preferisci non dargli niente, vai al **313**.

25

I tuoi sensi Ramas rivelano la presenza di una persona né malvagia né ostile fuori dalla tua porta, ciò nonostante il fatto che ci sia qualcuno che bussi a quest'ora di sera ti rende inquieto. Abbassi la mano a prendere l'arma e la reggi davanti a te prima di aprire con cautela la porta.

Vai al **116**.

26

Le tue facoltà curative neutralizzano lentamente il veleno mortale del serpente, ma mentre combattono con le tossine nel tuo sangue, il tuo corpo viene scosso da convulsioni agonizzanti: perdi 8 punti di Resistenza.

Temendo il peggio, Oriah e gli altri si raccolgono attorno al tuo corpo tremante e fanno quello che possono per aiutarti a superare gli ultimi, difficili istanti di vita. Quando all'improvviso cominci a riprenderti, essi riescono a malapena a credere ai propri occhi, poiché sanno che il morso di un Jubai uccide la sfortunata vittima in meno di un minuto. I tuoi compagni ti guardano a bocca aperta quando smetti di tremare e ti metti a sedere, come se ti fossi appena svegliato da un brutto sogno.

Vai al **90**.

27

Rimani scioccato al vedere che la nave pirata che vi sta attaccando ha un cannone montato sulla prua. Un attimo dopo i pirati aprono il fuoco. Senti la palla di cannone sibilare mentre percorre una traiettoria ad arco e si scaglia contro il ponte dell'*Orgoglio di Sommerlund*. Il proiettile oltrepassa il parapetto a pochi metri da dove ti trovi e, mentre ti tuffi per schivarla, vieni ferito alla gamba da alcune schegge (perdi 1 punto di Resistenza).

Fortunatamente il resto dell'equipaggio non è ferito e il danno alla nave è minimo. Il sergente Dryan comanda ai suoi uomini di rispondere al fuoco, ed ecco che una pioggia di proiettili parte dai cannoni a rotazione e colpisce la poppa della nave pirata con effetto devastante. Due colpi penetrano sotto la linea d'acqua e un altro squarcia il bompresso. Quest'ultimo proiettile, mentre precipita in acqua, spezza la vela, le sartie e le scotte, trascinando con sé almeno una decina di pirati. Sconfitto, il vascello nemico cambia rotta e comincia a colare a picco nella scia dell'*Orgoglio di Sommerlund*, la quale, invece, imbocca il Canale di Bukimi. Qui la nave riesce a catturare con le vele il vento favorevole, che la spinge lontano dal vascello dei pirati. Ben presto le navi nemiche scompaiono all'orizzonte, e, una volta sicuro che il pericolo sia passato,

il capitano Raker si congratula calorosamente con la propria ciurma.

Mentre la nave percorre lo stretto che divide queste due isole Lakuri, passate di fronte alle rovine annerite dal fumo di un insediamento costiero in una baia stretta tra alcune scogliere. Si tratta di Kita Cove, una base segreta usata un tempo dal capitano Khadro per sferrare attacchi alle navi di passaggio. Mentre osservi i resti bruciati immagini quale aspetto poteva avere un tempo quell'insediamento. Ma ecco che le tue fantasticherie vengono improvvisamente interrotte quando, con grande sorpresa, vedi qualcosa muoversi tra le rovine.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **158**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **247**.

28

Dopo aver sentito che hai ucciso il Deathstalker, il sindaco di Hikas ti convoca nel Municipio, che si trova nel quartiere meridionale della città. Il tenente Vakeros e la sua squadra ti scortano con orgoglio attraverso la città, per le cui strade vieni salutato dalla popolazione come un eroe. Il sindaco ti saluta come il salvatore di Hikas e come unico autore della ritrovata libertà della città. Egli decreta che la piazza in cui sono stati bruciati i resti del mostro venga intitolata a tuo nome in perpetuo onore alla tua coraggiosa azione.

Vieni invitato ad un sontuoso banchetto in compagnia del Sindaco e di altri alti dignitari. Accetti con piacere e ti godi cosí un'ottima cena (recupera 3 punti di Resistenza). Il giorno dopo, di buon mattino, il Sindaco ti regala un magnifico stallone bianco che accelererà il tuo viaggio verso Elzian. Lo ringrazi calorosamente, e un'ora prima di mezzogiorno attraversi i cancelli del Municipio, percorri il Viale del Sole e oltrepassi il Ponte delle Lanterne che attraversa il fiume della città. I cittadini ti salutano con 'urrà!' quando passi e avvertono le sentinelle del quartiere meridionale, cosicché quando arrivi puoi lasciare la città senza intoppi o ritardi.

Un miglio oltre la porta meridionale, la strada sale verso un ciglio: lí ti fermi per guardare Hikas un'ultima volta. È un mattino caldo e ventoso, e quando osservi i tetti e le torri dell'antica città, la brezza ti fischia nelle orecchie come un animale selvaggio. Per qualche attimo senti un brivido correrti lungo la schiena, perché ti ricordi ancora dei poveri resti umani e degli ululati inumani del Deathstalker. Ma poi scuoti il capo e scacci quel pensiero. Saluti la città e ti allontani al trotto lungo la strada battuta dal vento che porta a Gologo.

Vai al **188**.

29

Malgrado i suoi sforzi, il cavallo non riesce a disarcionarti: resti in sella e riprendi il controllo dell'animale e lo guidi rapidamente verso la cresta di rocce cadute. I primi massi stanno cominciando a cadere attorno a te, mentre il destriero ti porta con sicurezza in cima alla montagnola e scende al galoppo dall'altra parte. Sei mezzo accecato dalla polvere, e non riesci a schivare un masso che ti colpisce in mezzo alla schiena: perdi 3 punti di Resistenza.

Quando sei fuori pericolo, raggiungi il sentiero aperto, tiri le redini e ti volti per valutare il danno causato dalla seconda frana.

Vai all'**11**.

30

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Silenzio* - e immediatamente le grida del ladruncolo smettono di echeggiare nella piazza. Scioccato, l'uomo si stringe la gola e impreca ferocemente contro di te, ma dalla sua bocca non fuoriesce alcun suono.

"Guardate!" gridi in tono imperioso e solenne. "Gli dei hanno colpito questo ladruncolo e l'hanno reso muto per aver pronunciato false parole contro di me!"

Immediatamente la folla che vi circonda scoppia in una risata: pensano che siate attori di strada. Una donna anziana apprezza talmente la vostra *performance* che si congratula con il ladro 'muto' e ti fa scivolare in mano 1 Corona d'Oro (se vuoi, puoi tenerla). Il ladro approfitta di questo momento per scappare, si volta e se la dà a gambe tra la folla, seguito dalle risate degli astanti.

Vai al **96**.

31 *(fig. 2)*

Una grande piattaforma di legno è stata eretta nel centro della piazza del mercato; sopra di essa una ventina di uomini e donne stanno in piedi l'uno accanto all'altro con il capo chino. I poveretti indossano pesanti manette di ferro legate alle caviglie e ai polsi. Dietro a loro vedi otto sentinelle dall'espressione dura, ciascuno con un laccio di corda che pende minacciosamente dal polso. Il forte sole del deserto batte sui capi dei poveretti senza pietà, ma se uno di essi osa muoversi, immediatamente parte una frustata da una delle sentinelle.

Nel corso degli anni ti sono giunti alle orecchie molti racconti sui mercati di schiavi della Vassagonia, ma non ti sarebbe mai passato per la mente di dover assistere a uno di questi tristi spettacoli. La scena crudele e inumana ti riempie il cuore di rabbia e repulsione, mentre ad uno ad uno gli schiavi vengono consegnati al loro acquirente. Il mercante di schiavi è un vassagoniano robusto con piccoli occhi da maiale e una verruca rossa sulla punta del naso che assomiglia a una ciliegia matura. Ogni volta che uno schiavo viene venduto, egli ridacchia come una strega e intasca avidamente il denaro dall'acquirente di turno.

Stai per suggerire ad Oriah che forse sarebbe meglio allontanarsi dalla piazza quando il tuo sesto senso ti avverte della presenza di un pericolo. Tra la folla circostante molti sono gli occhi che si fissano avidamente sulla tua bellissima compagna. Il mercante di schiavi si è reso conto di questo interesse, e tu lo vedi fare un cenno ai suoi scagnozzi. Immediatamente i brutti ceffi entrano nella folla e circondano te e Oriah. Estrai l'arma e ordini al mercante di richiamare i suoi assassini, ma egli ignora le tue parole. All'improvviso la folla si dirada, e davanti a te vedi sei uomini alti e muscolosi; in mano non hanno piú le corde con cui frustare gli schiavi, ma asce e scimitarre con cui saggiano minacciosamente l'aria mentre avanzano verso di te.



(fig. 2) Sei uomini alti e muscolosi, armati di asce e scimitarre, avanzano verso di te.

"Uccidetelo!" grida il mercante di schiavi. "Uccidete l'uomo del Nord e portatemi la ragazza!" Devi combattere.

Scagnozzi del mercante di schiavi:
Combattività 33 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **289**.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o piú, vai al **195**.

32

Con tuo disappunto ti accorgi che sul selciato vi sono centinaia di impronte e non sei sicuro quali di esse appartengano alla creatura cui stai dando la caccia. Decidi di imboccare la viuzza di sinistra, ma per precauzione dirigi la milizia verso quella di destra.

Dopo qualche metro la viuzza si apre in una piazza circondata da abitazioni private. Vi è solo un'altra uscita dalla piazza, a parte la via da cui sei arrivato, ed è bloccata da un pesante cancello di ferro. Delle lanterne illuminano l'acciottolato della piazza e tu non riesci a scorgere nessuna impronta lasciata qui nell'ultima ora. All'improvviso l'orribile grido acuto rompe il silenzio della notte. Impieghi i tuoi sensi Ramas e capisci che il grido proveniva da oltre il cancello di ferro. Ora sai di essere venuto dalla parte sbagliata.

Se decidi di tornare sui tuoi passi fino all'incrocio, vai al **14**.

Se invece decidi di scavalcare il cancello di ferro, vai al **233**.

33

Con riluttanza, i marines ti seguono mentre scendi le scale. Nell'attimo in cui entrate nel bar, venite circondati dalle guardie, che vi costringono a consegnare le vostre armi (cancella tutte le armi normali dal tuo Registro di Guerra; non devi però cancellare le tue armi Ramas, che tieni nascoste sotto il mantello). Una volta disarmati, tu e i marines siete costretti ad unirvi nei pressi del banco ad un'altra decina di persone, tutte di nazionalità forestiera. L'ufficiale in comando, poi, si porta nel mezzo della stanza e vi comunica con voce imperiosa che dovete venire tutti trasportati al castello del Funtal, dove i vostri documenti di viaggio verranno esaminati con attenzione. Gli altri, che sembrano tutti mercanti, esprimono il loro disappunto a questa notizia, protestano e in molti si rifiutano di lasciare la taverna, sostenendo che si tratta solamente di un cinico piano del Funtal per entrare in possesso dei loro carichi.

Kol compare al tuo fianco e ti sussurra di seguirlo. Mentre le guardie del Funtal se la vedono con i mercanti irati, tu e i marines seguite Kol e vi nascondete nelle cantine sotto la cucina della taverna. Un'ora dopo, quando il silenzio è calato nuovamente sulla taverna, uscite e scoprite che il bar è completamente vuoto.

Vai al **255**.

34

Trascorri qualche tempo a divertirti sulla spiaggia prima di ritornare al tuo cavallo e di rimontare in sella per andare alla ricerca di un posto dove trascorrere la notte.

Guidi il tuo stallone lungo una strada che corre parallela alla spiaggia ed entri nel cortile di un'ampia taverna a due piani, dotata di stalle. Un ragazzino prende le redini del tuo cavallo e lo conduce nel recinto che si trova a fianco dell'edificio colorato, mentre tu entri nell'hotel attraverso la porta principale. L'hotel è vuoto: sembra proprio che siano andati tutti alla spiaggia questa sera. Poi senti un rumore da dietro una porta, e poco dopo compare un uomo con pochi capelli. Si sfrega gli occhi rossi e sbadiglia, rivelando una bocca piena di denti d'oro. Gli chiedi se abbia delle stanze per la notte, ed egli fa cenno di sí con il capo.

"Ho due tipi di stanze in servizio" dice. "c'è quella standard e c'è la lussuosa. La standard costa 2 Corone d'Oro e non comprende alcun pasto. La lussuosa costa 4 Corone d'Oro, e comprende un'abbondante colazione domani mattina".

Se decidi di prendere la stanza standard, vai al **216**.
Se preferisci la stanza lussuosa, vai al **138**.

35

Capisci che sta succedendo qualcosa di strano nell'attimo in cui apri gli occhi, perché senti il chiacchierio eccitato della ciurma e dei marines, che percorrono a passi agitati il ponte sopra la tua cabina. Ti alzi rapidamente dalla cuccetta e sali di sopra, ansioso di scoprire la causa di tanto trambusto. Con tua grande sorpresa, scopri che le acque attorno alla nave sono coperte di macchie rosso sangue. La trasformazione è

causata da milioni di minuscoli pesciolini, un vastissimo branco di Trarta che, come l'*Orgoglio di Sommerlund*, ha cercato rifugio per la notte in questa baia protetta.

Il capitano Raker dà il permesso ai suoi uomini di trascorrere un'ora a pescare Trarta, pesci veramente buonissimi, che costituiranno una variante alla dieta di carne salata e gallette di cui si nutre l'equipaggio. A mezzogiorno i Trarta se ne sono andati in cerca di recessi piú profondi, e subito le acque della baia ritornano turchesi, rivelando cosí ai vostri occhi una scoperta ancora piú interessante. Posati sul fondo sabbioso della baia, venti piedi piú in sotto rispetto alla chiglia della nave, si trovano i resti di un galeone bautariano. Oriah rimane affascinata dal relitto e chiede al capitano Raker il permesso di tuffarsi per ispezionarlo. Il capitano non solleva obbiezioni, a patto che la giovane sia di ritorno a bordo tra un'ora. Oriah è evidentemente eccitata dalla prospettiva di quello che potrà scoprire nel relitto e, mentre si prepara all'immersione, ti chiede se vuoi unirti a lei.

Se decidi di accettare l'invito, vai al **343**.
Se preferisci declinarlo, vai al **198**.

36

Ti volti e ti metti a corre lungo la strada, ma hai fatto solo pochi passi quando senti un Vakeros gridare un'unica parola tonante: *Gloar*!

Una folata fortissima d'aria ti investe in mezzo alla schiena facendoti cadere a terra a faccia all'ingiú. Colpisci i ciotoli con la testa e ti ferisci la spalla quando rotoli in seguito all'impatto e vai a sbattere contro il palo di una lanterna: perdi 3 punti di Resistenza.

Sei stato colpito da un incantesimo del Regno Antico, *Parola del Potere*. Ti alzi in piedi dolorante e scosso e vedi che con cautela i Vakeros si fanno avanti per circondarti, le lance levate contro di te ma tenute a distanza, quasi avessero paura di avvicinarsi troppo. Il loro ufficiale, un giovane tenente, avanza di un passo, e tu vedi che egli sta sudando profusamente. È una notte mite, ma il suo non è il sudore di chi ha caldo: l'uomo è visibilmente terrorizzato. Poi riconosce lo stile della tua tunica, e quando osserva con attenzione il tuo viso, vedi la tensione del suo corpo che comincia ad attenuarsi.

"Sei un Ramas?"

"Sí" rispondi. "Sono un viaggiatore diretto a Elzian".

Il Vakeros fa cenno ai suoi uomini, e con fare esperto essi abbassano le lance e si mettono in colonna, pronti a marciare.

"Beh, signor Ramas" dice il tenente, "dovrai venire con noi".

Vai al **285**.

37

Anche se di malavoglia, dai le 20 Corone al giovane, prima di consegnare alle stalle i vostri cavalli ed entrare nella locanda. Con delusione, scopri che si tratta di un luogo dimesso e poco invitante, con pochi mobili che dovrebbero addolcire la grigia severità spartana del luogo. Una dozzina di villici siedono

attorno a dei tavoli circolari: con aria annoiata sorseggiano la birra acquosa e fissano le pareti senza parlare. Il locandiere, che è il padre del giovane che raccoglie i pedaggi al ponte, vi porta un piatto di pane secco con del formaggio ciascuno per cena. Cerca di avviare una conversazione con i marines, ma questi sono talmente delusi dal cibo servito che lo ignorano di proposito. Oswin suggerisce di andare a dormire per essere in grado di alzarvi presto e proseguire il viaggio, e gli altri si dicono subito d'accordo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e possiedi degli strumenti musicali, vai al **272**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai con te nessuno strumento musicale, vai all'**8**.

38

Stai salendo le scale verso la tua stanza quando ti imbatti in un vecchio sul pianerottolo. Indossa degli spessi occhialini e sta esaminando uno strano marchingegno fatto di cubi e tubi di ferro, quarzo e rame. Parte del marchingegno si aggancia al tuo mantello strappandolo. Il vecchio si scusa a lungo e si offre di ripararti il mantello. Guardi i suoi occhi dietro gli occhialini e i tuoi sensi Ramastan individuano una debole aura magica.

Se decidi di lasciare che il vecchio ti cucia il mantello, vai al **271**.

Se preferisci rifiutare l'offerta, puoi andare nella tua stanza al **213**.

39

L'aura malvagia che indugia in questa stanza ti fa accapponare la pelle, perciò decidi di non indugiare un attimo di piú. Tu ed Oriah salite i gradini e tornate dai marines, i quali si stanno nascondendo tra i massi al limitare della radura. Ernan ti dice che durante la vostra assenza ha visto i vostri inseguitori oltrepassare il sentiero che porta alla radura in cui vi trovate e proseguire lungo la strada costiera. Pochi minuti prima del vostro arrivo, i cavalieri sono passati nuovamente al galoppo in direzione di Capo Kabar. Il marine è convinto che i vostri inseguitori abbiano rinunciato alla caccia e abbiano deciso di tornare in città.

Ora che la minaccia sembra essere passata, tu e i tuoi compagni di viaggio rimontate in sella e lasciate la radura.

Vai al **146**.

40

Ti siedi vicino al falò scoppiettante, e uno dei tuoi compagni di viaggio ti offre della frutta, che accetti con gratitudine. La *troupe* è formata da acrobati e giocolieri, e lo spettacolo è davvero molto divertente. Durante la rappresentazione il leader degli attori sale su una grande botte e sfida gli spettatori a risolvere un indovinello:

"Un vecchio fattore con una gamba sola, sua moglie, il suo cane, il suo cavallo e le sue mucche hanno in tutto 103 gambe. Quante mucche possiede il fattore?"

L'attore è sicuro che nessuno riuscirà a rispondere alla domanda. Ne è talmente sicuro che offre addirittura 10 Corone d'Oro a chi sarà in grado di dare la risposta esatta in 30 secondi.

Se decidi di tentare di dare la risposta, osserva la

lancetta dei secondi di un orologio e concediti 30 secondi di tempo. Se riesci a risolvere l'indovinello in 30 secondi o meno, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

Se ci metti troppo tempo, o preferisci non rispondere, vai al **241**.

41

La creatura emette un ruggito disperato mentre il tuo colpo finale la consegna al suo destino. Essa ti fissa, gli occhi bianchi e striati di sangue, le grandi zampe che azzannano ciecamente l'aria. Poi questo orrore sovrannaturale si arrende alla morte e crolla a terra. Per qualche attimo il grande corpo è scosso da convulsioni, poi rimane immobile. Volute di fumo puzzolente si levano da sotto la pelliccia, e tu sei costretto e coprirti il naso con il mantello per proteggerti dal puzzo di morte e decadenza. Ti volti e corri giú per le scale in tempo per vedere il tenente e la sua milizia farsi strada tra le pietre e i calcinacci della statua. I suoi uomini salgono fino alla torre della campana e rimuovono i resti putrescenti del Deathstalker, che verranno sistemati su una pira nella piazza circondata da alberi. Ben presto la carcassa del mostro viene bruciata, e la notizia si sparge per la città a macchia d'olio. Il coprifuoco viene revocato, e una grande folla si unisce attorno ai resti carbonizzati e fumanti della pira per gioire della fine dell'incubo terribile che nel mese passato ha causato la morte di molti cittadini di Hikas e ha terrorizzato questa pacifica città.

Vai al **28**.

42

Percorri con lo sguardo l'isola distante, servendoti della tua Arte di Grande Maestro per aumentare le tue capacità visive. La costa sembra deserta, ma quando sposti lo sguardo verso est, noti diversi puntini sull'orizzonte. Allerti il capitano Raker, il quale sposta a sua volta il cannocchiale. Dopo qualche attimo di osservazione, egli grida un ordine a Paoll: "Sud-sud ovest, per piacere, Nostromo. Sembra che abbiamo compagnia!"

Il legno scricchiola mentre la nave cambia di rotta e scava un solco nelle acque profonde. In seguito al mutamento di direzione, il vento non è piú a vostro favore, perciò Paoll è costretto a manovre difficili per avanzare. Le navi distanti ora sono visibili, ed è chiaro che a bordo esse portano pirati e bucanieri. Ben presto altre due isole compaiono alla vostra vista, e il capitano ordina al nostrono di virare verso lo stretto canale che le separa.

"Quello è il Canale di Bukimi" dice Raker. "Se riusciamo ad attraversarlo prima di quei cani di mare, entreremo nel raggio di azione dei venti meridionali dall'altro lato, e di noi non vedranno nemmeno le vele!"

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **67**.
Se va da 5 a 9, vai al **205**.

43

Ti scansi di lato, ma la creatura tende le zampe anteriori e ti ferisce di striscio alla spalla con gli artigli affilati come rasoi: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti volti e affronti l'attacco con coraggio, ti lanci in avanti in una lotta disperata per la sopravvivenza mentre la bestia cerca di colpirti al viso con gli artigli tesi.

Deathstalker (compagna):
Combattività 42 Resistenza 40

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non allo Scudo Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **76**.

44

Il tuo tentivo di evitare il missile non ha successo, e la freccia ti penetra nella spalla sinistra: l'energia dell'impatto è tale da farti cadere a terra. L'arciere ghigna di gioia quando ti vede cadere e, incoraggiato dal mercante di schiavi che gli sta gridando di finirti, egli lascia cadere l'arco e balza giú dalla piattaforma. Mentre si avventa su di te, afferra la spada e la solleva sopra il capo, preparandosi a sferrare il colpo mortale.

Svolt:
Combattività 37 Resistenza 36

Riduci la tua Combattività di 3 punti per i due primi scontri di questo combattimento.

Se vinci, vai al **212**.

45

Nell'attimo in cui ti volti, ti ritrovi faccia a faccia con un alto e potente guerriero vassagoniano. I suoi occhi scintillano d'ira mentre avanza a braccia tese con l'intenzione di strangolarti. Prima che tu abbia il tempo di dire una parola, egli si avventa su di te impalandosi sulla tua arma.

Emettendo un grido soffocato egli si stacca da te, si volta verso la porta, avanza di tre passi e poi crolla a terra, dove rimane immobile.

Vai al **175**.

46

Kol cade vittima delle tue suggestioni psichiche e obbedisce al tuo ordine mentale di invertire la rotta. Dapprima la ciurma è sorpresa e perplessa, ma non osa mettere in dubbio le sue decisioni. I marinai obbediscono in silenzio, e in pochi minuti il *Gioiello del Deserto* ritorna verso Bir Rabalou.

Attraccate nel porto della città al crepuscolo, dove venite accolti da una dozzina di Guardie Cittadine del Funtal che sta pattugliando la banchina. Kol riconosce l'ufficiale: è un uomo di nome Jhioua, un suo vecchio amico. Il pontile viene abbassato e Kol scende rapidamente a terra per impegnare in conversazione il suo amico. Con l'ufficiale cosí distratto, ti servi delle tue facoltà di mimetizzazione Ramas per lasciare la nave senza essere visto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **135**.
Se è 5 o piú, vai al **4**.

47

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Scudo Invisibile* - e immediatamente un disco trasparente di protezione magica si forma davanti ai tuoi occhi. La freccia dell'arciere si infrange contro il tuo scudo e si rompe in mille pezzi, mentre nel medesimo istante vedi il tuo dardo penetrare nel petto del tuo potenziale assassino e farlo cadere a terra.

Per qualche incerto istante i marines credono che tu sia rimasto mortalmente ferito, ma poi ti vedono alzarti in piedi e correre verso di loro. Oswin ti aiuta a riprendere il tuo cavallo, poi salti subito in groppa per ripartire al galoppo lungo la via che conduce fuori da questa poco ospitale cittadina.

Vai al **52**.

48

Il Vakeros anziano solleva l'asta e punta la sua estremità ritorta contro il tuo viso. Pronuncia qualche breve parola magica, ed ecco che senti una pressione tremenda crescerti nella testa. È una forza tremenda che rischia di farti esplodere il cervello!

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **199**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **239**.

49

La tua freccia penetra la corazza del capo dei pirati e lo fa cadere in ginocchio. Le sue dita afferrano la freccia e tentano disperatamente di strapparla alle carni, ma il dolore è troppo forte e la ferita troppo grave: l'uomo stramazza a terra e, con un ultimo sospiro, si accascia privo di vita.

Vai al **63**.

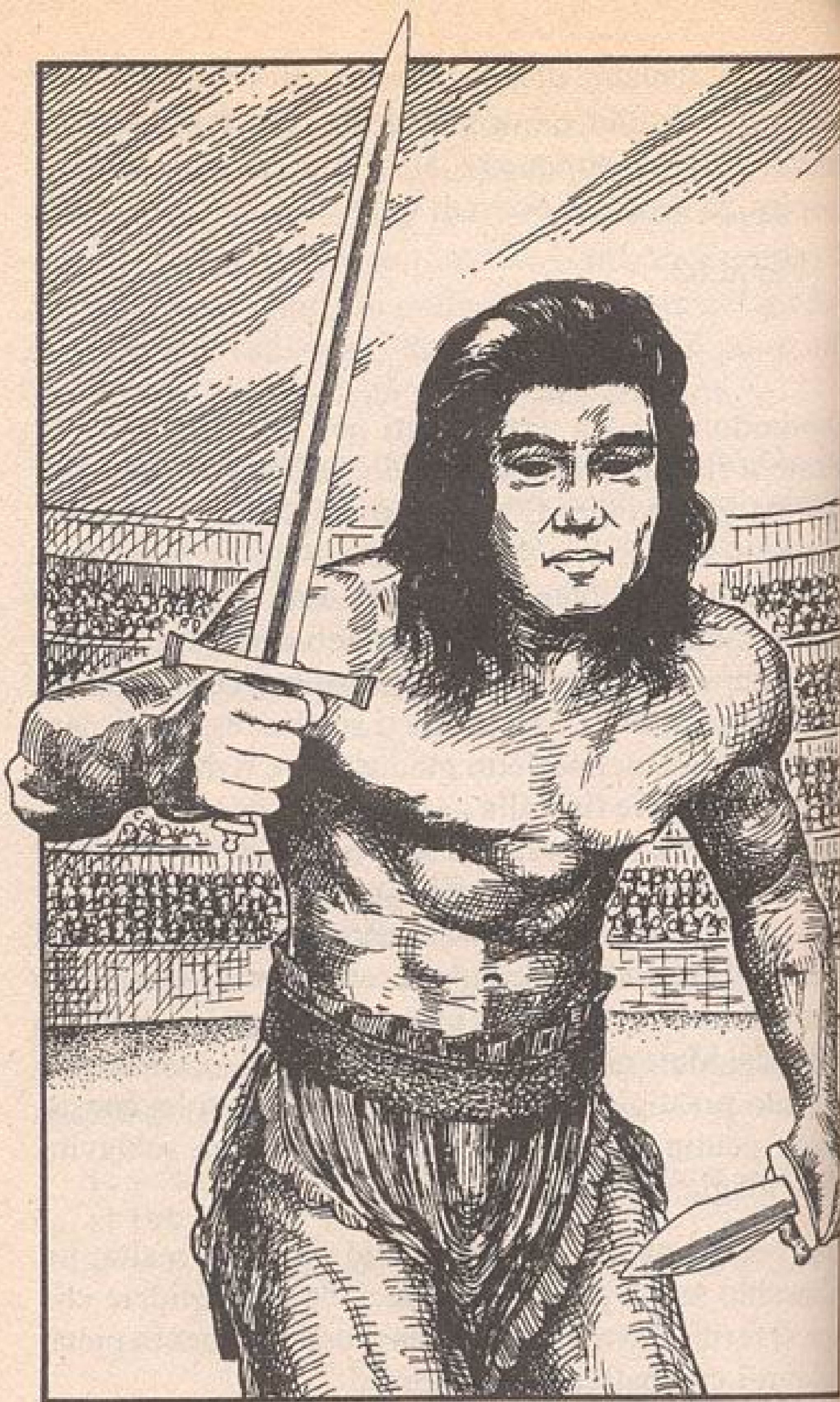
50 *(fig. 3)*

Dromodon entra a passi sicuri nell'arena, le braccia alzate a ricevere le grida di adorazione frenetica che la folla gli rivolge. È un uomo magnifico e superbo come un leone, con spalle ampie e un petto potente coperto di muscoli guizzanti. Il viso severo e maestoso è incorniciato da una criniera di selvaggi capelli neri: Dromodon si muove con la grazia e la sicurezza di un animale predatore. Dapprima ti sembra essere la personificazione del perfetto gladiatore, e ti dispiace dovere combattere fino alla morte contro questo guerriero eroico. Ma ben presto il sentimento di rispetto che provi evapora, perché quando guardi gli occhi dell'uomo, capisci qual è la sua vera natura: sotto la facciata eroica e perfetta si nasconde un'anima malvagia. I tuoi sensi ti dicono che egli è un segreto seguace di Naar. Il dio del Male gli ha conferito molti doni - la sua forza e il suo prestigio - e in cambio Dromodon ha consegnato centinaia di animi nobili all'eterna schiavitú della magia di Naar.

Ora vedi il gladiatore per quello che è in realtà: un assassino senza pietà, una macchina per uccidere che non si ferma davanti a nulla. Sarà una lotta senza pietà, e dovrai combattere per vincerla!

Dromodon:

Combattività 44 Resistenza 39



(fig. 3) Ora vedi Dromodon per quello che è in realtà: un assassino senza pietà.

Questo avversario è immune ad ogni forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **268**.

51

Fai ricorso a tutta la tua agilità per evitare di venire investito dalla terribile meteora.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni punto di Resistenza che sei disposto a sottrarre dal tuo punteggio attuale.

Se ora il totale è 1 o meno, vai al **342**.
Se va da 2 a 7, vai al **15**.
Se è 8 o piú, vai al **203**.

52

Per piú di un'ora continuate a cavalcare nel timore che il mercante di schiavi abbia inviato altri scagnozzi al vostro inseguimento. Le colline tengono celato alla vista l'interno di questo paese fino a quando non raggiungete un largo canyon tagliato nel mezzo da un fiume tortuoso. La minaccia di venire inseguiti è ora cessata, perciò vi fermate a chetare la sete prima di proseguire il cammino verso sud.

Oltre il canyon, la strada attraversa una pianura costiera che si trova sul bordo orientale della Dry Main, il vasto deserto della Vassagonia. Senti una strana inquietudine mentre fissi la distesa, perché non c'è assolutamente nulla che rompa la monotonia del

panorama, e quindi nessun riparo nel caso sorga la necessità di nascondersi.

Mentre il crepuscolo avanza vedi con piacere che la strada svolta a est e passa non lontano dall'oceano. La calura del giorno ha ora lasciato il posto a un vento freddo e intenso che fa tremare i tuoi compagni e anche i cavalli. Memori del bisogno che essi hanno di un riparo, abbandoni la strada ed esplori la costa impervia in cerca di una grotta che possa ospitarvi per la notte. Le tue abilità di *scout* ti guidano in una grotta asciutta che ti sembra ideale: qui vi accampate e accendete un fuoco. Mentre consumate una ottima cena di carne di gambero arrostita, parlate di Oriah, e tu esprimi la tua preoccupazione riguardo la sua sorte. Piú tardi, nel buio della notte, mentre fai il primo turno di guardia, offri una preghiera alla dea Ishir affinché protegga la ragazza. Senti che la giovane donna è ancora viva e che un giorno, nel futuro, i vostri sentieri sono destinati a incrociarsi ancora una volta.

Dopo qualche ora, Sligh si sveglia dal suo dormiveglia e ti dà il cambio all'imboccatura della grotta. Gli cedi volentieri il posto, poiché hai molto bisogno di dormire (puoi recuperare 3 punti di Resistenza).

Vai al **142**.

53

Osservi atterrito mentre gli itikar squarciano la tela del pallone con gli artigli. L'improvvisa perdita di gas scuote la navicella, e tu cadi sul fondo del cesto. Yranai ti piomba addosso, e per qualche attimo giacete entrambi mezzi intontiti mentre il pallone viene scagliato via da un'altra folata di vento.

Ti liberi dal peso del vecchio mago e ti alzi in piedi. Senti che il pallone sta perdendo rapidamente quota e, quando sbirci oltre il bordo della cesta, vedi gli alberi dei declivi piú bassi diventare sempre piú grandi. Yranai si alza in piedi accanto a te, ma quando vede lo squarcio nella tela del pallone sviene dalla paura e cade nuovamente sul fondo della cesta. Ti metti in fretta il suo fragile corpo in spalla, poi posi un piede sul bordo della cesta e ti prepari a compiere un balzo disperato e ad abbandonare il pallone destinato a schiantarsi tra i pini dei monti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **115**.

54

Inviti il mago ad entrare nella tua stanza e, dopo aver controllato che il corridoio sia vuoto, chiudi la porta. Puoi vedere il suo interesse crescere mentre metti l'oggetto/gli oggetti che vuoi vendere su un piccolo tavolo vicino al materasso.

Se l'oggetto che desideri vendere è il Teschio di Ferro, vai al **201**.

Se è la Corona Siyen, vai al **134**.

Se è lo Smeraldo di Kutyan, vai al **298**.

55

Il tuo sesto senso Ramas ti informa che il vortice d'acqua è creato da un'entità potente che si nasconde tra la folta vegetazione che copre le scogliere. Dal suo avvantaggiato punto d'osservazione esso sta riversando il potere maligno nel canale sottostante, originando

il vortice che ora minaccia di trascinare con sé l'*Orgoglio di Sommerlund*.

Informi Raker di quanto hai percepito, ed egli ordina ai marinai di fare fuoco con i cannoni contro il fogliame in cima alle scogliere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0 o 1, vai al **16**.
Se va da 2 a 9, vai al **294**.

56

L'uomo scompare rapidamente tra la folla, e quando controlli lo zaino vedi che i tuoi sospetti erano fondati: lo zaino è aperto e uno degli oggetti è mancante (cancella dalla lista l'Oggetto dello Zaino che avevi annotato per primo).

Per proseguire, vai al **96**.

57

Aspetti fino all'ultimo momento prima di balzare oltre la statua che sta cadendo. Essa manda in pezzi lo scalino su cui ti trovavi solo un secondo prima, ma le tue reazioni sono troppo lente, e vieni colpito di striscio dalla grossa massa di pietra sul collo e sulla spalla: perdi 5 punti di Resistenza.

Qualche attimo piú tardi la statua raggiunge il fondo delle scale e si rompe in grossi pezzi, che ora bloccano la stretta scalinata. Stringi i denti per il dolore, ti rialzi in piedi barcollando, ti riprendi in pochi secondi e parti all'inseguimento del mostro di Hikas.

Vai al **177**.

58

Il proprietario ti prende in simpatia. Non vuole perdere un cliente e perciò cerca di scendere a patti: si dice pronto ad accettare due Oggetti dello Zaino al posto delle restanti 6 Corone d'Oro.

Se sei d'accordo, cancella due Oggetti dello Zaino (escludendo i Pasti) e vai al **333**.
Se non sei d'accordo, vai al **224**.

59

La tua freccia colpisce il bersaglio, ma viene respinta dal pezzo di acciaio fissato all'elmo per proteggere il naso del guerriero. Stai per ricaricare l'arco e far nuovamente fuoco quando all'improvviso vi è un urto tremendo. L'*Orgoglio di Sommerlund* si scuote con violenza, e tu vieni scaraventato all'indietro sul ponte.

Vai al **274**.

60

Affronti il suo attacco con coraggio e ti lanci in avanti in una lotta disperata per la sopravvivenza.

Deathstalker (compagna):
Combattività 42 Resistenza 40

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non allo Scudo Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **76**.

61

"Benvenuto, viaggiatore" dice il mercante, sorridendo, "sono contento di fare la tua conoscenza. Mi chiamo Kolastemi Ayusidihara, ma la gente mi chiama

semplicemente Kol. Vedo dalla spilla del tuo mantello che sei un viaggiatore Ramas di Sommerlund, sí?" Fai un cenno d'assenso con il capo, e l'ometto continua dicendoti di sé e dei suoi affari. Vieni cosí a sapere che Kol è natio di Casiorn, ma che ora risiede a Kuchek. Quando era giovane, commerciava la seta in cambio di grano a Holmgard, dove incontrò i Ramas per la prima volta. Una volta, quando la sua carovana venne attaccata da dei Giak sul Picco Ruanon, fu l'intervento di un viaggiatore Ramas a salvare la sua vita e il suo carico. Da quel giorno ha sempre onorato il tuo ordine guerriero. Fermandosi a prendere fiato, ti dice con orgoglio di avere una nave ormeggiata nel porto piena di legname, che egli intende vendere in cambio di spezie a Bisutan. Ha intenzione di mettersi in viaggio il giorno dopo a mezzogiorno. Quando si ferma per sorseggiare della birra, tu gli dici che tu e i tuoi compagni siete diretti a Elzian.

"A cavallo? È un modo talmente faticoso di viaggiare e la strada è molto difficile" egli commenta. "Io vi offrirei volentieri un passaggio a bordo della mia nave, ma purtroppo il carico è talmente grande che ci sarebbe posto al massimo per un solo passeggero. Sei il benvenuto a bordo del mio vascello, ma purtroppo non posso offrire altrettanto ai tuoi compagni".

Ringrazi Kol per l'offerta, ma declini l'invito, preferendo rimanere con i marines. Ora senti anche tu la stanchezza del lungo viaggio, perciò ti alzi e dai la buonanotte all'amichevole mercante. Mentre stai per allontanarti, Kol ti dice: "Se dovessi cambiare idea, ricordati che la mia nave salpa a mezzogiorno. È ormeggiata alla fine della banchina orientale e si chiama il *Gioiello del Deserto*".

Vai al **106**.

62

Entri nell'emporio e lanci un'occhiata esperta ai beni esposti sulle scansie. Una vecchia senza denti si trova dietro a un bancone di legno toa e ti dà il buongiorno. Mentre percorri il negozio esaminando la merce, la donna ti guarda con occhi da falco.

La maggior parte delle cose esposte sono prive di valore o di scarsa utilità, e delle mille cianfrusaglie che vedi solo le seguenti catturano la tua attenzione:

Corda	3 Corone d'Oro
Coperta	2 Corone d'Oro
Clessidra	3 Corone d'Oro
Acciarino	2 Corone d'Oro
Cannocchiale	2 Corone d'Oro

Se decidi di acquistare uno o piú di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare il negozio, vai al **17**.

63

Per qualche attimo i pirati osservano scioccati senza dire una parola, quasi fossero incapaci di comprendere che il loro leader è morto. Poi la realtà li investe con la potenza di una bufera: senza guida e sopraffatti dal panico, essi tagliano i cavi che legano la loro alla vostra nave. Quando anche l'ultima fune viene recisa,

si sente un gran rumore di ferro e un gran scricchiolare di legno mentre l'ariete della nave pirata lascia libera l'*Orgoglio di Sommerlund*. Grida di gioia si levano dai sommerliani sopravvissuti a questo durissimo scontro quando la flotta nemica inverte la rotta e si allontana a cercar rifugio verso le isole del Capo Kabar.

Per proseguire, vai al **281**.

64

"Ha ragione" dice il tipaccio, e si allontana dal tavolo. "Non può essere la creatura" sussurra uno degli altri uomini. "Non conoscerebbe la risposta".

Confuso e irritato per le loro azioni e per ciò che stanno dicendo, ti alzi dal tavolo e chiedi spiegazioni. L'oste si affretta e ti porge, assieme alle sue scuse, un boccale di birra. Ti dice che gli dispiace per la gelida accoglienza che ti è stata riservata e ti offre la birra gratis per ammenda.

"Non voglio la vostra birra" rispondi. "Io voglio una spiegazione. Cosa sta succedendo qui?"

L'oste ti guarda, e tu leggi la paura nei suoi occhi. "Molto bene, te lo dirò. Dopo tutto, hai diritto di sapere".

Vai al **74**.

65

Vi accampate tra alcune dune sabbiose che guardano sul villaggio e sulla sua baia pittoresca. Oswin si prende cura dei cavalli mentre tu aiuti Sligh ed Ernan ad accendere il fuoco con del legno trasportato sulla spiaggia dalla marea. Mentre stai raccogliendo il legno, inciampi in una strana pianta dalle foglie rosa che cresce lungo il bordo della spiaggia.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **317**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **228**.

66

La porta si spalanca e sbatte con violenza contro il muro, ed ecco che uno squittio echeggia nella tua stanza. Quel verso acuto ti fa alzare l'arma per difenderti, ma mentre ti prepari a colpire vedi un gatto spaventato imboccare di corsa la porta. Sorridi e rinfoderi l'arma, mentre osservi il gatto correre giú per il corridoio in una nube di polvere e di peli.

La stanza è trasandata ma pulita. Ti sfili mantello ed equipaggiamento, ti lavi con l'acqua di un catino di porcellana e siedi sul materasso che funge da letto. Ora il pensiero ritorna alla tua missione, e mentre rifletti su quello che ancora potrebbe attenderti lungo la via per Elzian, apri il sacchetto contenente la Pietra di Luna e vieni illuminato dalla luce chiara che emana il magico artefatto.

All'improvviso qualcuno bussa alla porta. Il rumore ti fa sobbalzare: rimetti in fretta la pietra nel sacchetto e lo nascondi sotto il materasso.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri usarla, vai al **229**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e desideri usarla, vai al **339**.

continua

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **25**.

67

Grazie all'abilità della ciurma dell'*Orgoglio di Sommerlund*, la nave riesce ad entrare nel Canale di Bukimi e catturare con le vele il vento favorevole, che la spinge lontano dai vascelli pirati. Ben presto le navi nemiche scompaiono all'orizzonte e, una volta sicuro che il pericolo sia passato, il capitano Raker si congratula calorosamente con la propria ciurma.

Mentre la nave percorre lo stretto che divide queste due isole Lakuri, passate di fronte alle rovine annerite dal fumo di un insediamento costiero in una baia stretta tra alcune scogliere. Si tratta di Kita Cove, una base segreta usata un tempo dal capitano Khadro per sferrare attacchi alle navi di passaggio. Mentre osservi i resti bruciati immagini quale aspetto poteva avere quell'insediamento prima del terribile incendio che ne decretò la fine.

Un miglio oltre Kita Cove il passaggio si restringe ulteriormente. Paoll, il nostromo, si dice certo di poter guidare la nave senza problemi, ma la sua sicurezza viene scossa quando il grido della vedetta raggiunge le vostre orecchie: "Vortice d'acqua piú avanti!"

Quando vedi l'acqua schiumare, capisci immediatamente che la tromba d'acqua non è un fenomeno naturale: si tratta del prodotto di una magia malvagia.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **226**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **55**.

68 *(fig. 4)*

Vi lasciate trasportare dalle calme correnti termali che soffiano tra questi picchi di montagne e vi godete la vista spettacolare della catena del Gran Masourn. Nel giro di un'ora emergete dai picchi e volate verso colonne di roccia che si levano dai declivi piú bassi dei fianchi della montagna coperti di boschi. Attorno ad una di queste colonne vedi volare in circolo sei grandi uccelli neri: intensifichi la vista e il battito del tuo cuore accelera quando vedi che si tratta di Itikar, le aquile giganti della Vassagonia.

Il capo di questo gruppo di predatori ha chiazze dorate sulla cima delle ali che scintillano nel sole, conferendogli l'aspetto di una macchina metallica. Non appena vede il pallone avvicinarsi, si allontana dalla colonna. Gli altri seguono il leader e volano tutti verso di voi in formazione ad incudine.

Lo stormo passa in volo sopra di voi e vi guarda con freddi occhi neri. Poi il leader del gruppo vira, e tu percepisci immediatamente che vuole attaccarvi. I compagni si mettono in formazione dietro di lui e poi si tuffano in brusca picchiata.

Quando si trova a meno di trenta metri da voi, l'animale tende gli artigli e fissa con occhi crudeli la tela vulnerabile del pallone.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **141**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e desideri usarla, vai al **168**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **326**.

continua



(fig. 4) Il leader del gruppo tende gli artigli e fissa con occhi crudeli la tela del pallone.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **53**.

69

La vecchia si siede al tuo fianco e ti prende la mano. Per qualche minuto mormora e borbotta incomprensibilmente mentre traccia con il dito adunco ogni linea del tuo palmo.

"Grande forza, vita lunga e buona fortuna saranno tuoi, gentile signore" dice, sorridendo sgradevolmente.. "Ah, ma cos'è questo... È amore ciò che vedo? Non posso esserne certa". E con queste parole apre l'altro palmo della mano chiedendo un'altra Corona d'Oro prima di proseguire. Guardi l'oste, ma lui scuote il capo. La vecchia è chiaramente una ciarlatana che ti dirà tutto quello che secondo lei vorresti sentirti dire fin tanto che pagherai. Imprecando a bassa voce, la donna raccoglie la cesta e se ne esce in fretta dalla locanda, sbattendo la porta dietro a sé.

Si sta facendo tardi, e tu ti senti stanco dopo la lunga cavalcata, perciò saluti e ti ritiri nella tua stanza a dormire.

Per proseguire, vai al **242**.

70

Il meteorite viene deviato da uno spruzzo d'acqua che riesci a originare dalla superficie infuriata del mare. Ciò nonostante, il potere dello sbuffo non basta a impedire alla sfera di fiamma di investire la parte sinistra del tuo corpo: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa terribile ferita, puoi proseguire andando al **132**.

71

La tua freccia fora la corazza del capo dei pirati, ma la punta di acciaio non penetra abbastanza in profondità da causargli una ferita mortale. Egli spezza in due il dardo e lo getta via con disprezzo. Con tuo disappunto, vedi che i suoi uomini sono molto impressionati da quel gesto e dall'apparente invulnerabilità del loro capo, e ciò aiuta a risollevare il loro morale.

Vai al **5**.

72

Guardi la campana e ti servi delle tue Arti Superiori per cercare di localizzare la creatura, ma non distingui nulla di strano. Poi un nodo ti serra lo stomaco quando all'improvviso percepisci una fortissima aura malvagia. Ti volti e guardi l'uomo terrorizzato e capisci che la fonte di male è proprio *lui*. Indietreggi lentamente verso le scale, ed egli ti scongiura di non andartene. Poi abbandona la finzione, ed ecco che i suoi occhi scintillano e diventano sfere color ambra, mentre in un attimo terrificante il suo corpo si trasforma: l'uomo barbuto e dall'aria pia diventa in un secondo una bestia feroce dal pelo nero, una vera e propria immagine della morte. Con rapidità incredibile, essa balza verso di te, gli artigli affilati come rasoi tesi verso la tua gola.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **345**.

Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **204**.

73

Auguri a Kol buona fortuna e buon viaggio, poi tu e i tuoi compagni andate a prendere i cavalli e riprendete il viaggio. Le strade di Bir Rabalou sono calme, e raggiungete la porta sud senza incidenti. Qui galoppate oltre il cancello aperto per evitare di venire fermati dalle guardie, le quali vi gridano di tornare indietro e fanno partire qualche freccia, ma la loro mira è disastrosa, e voi non subite alcun danno.

È quasi mezzogiorno quando arrivate ad un incrocio. Davanti a voi vi sono le dolci colline dei Monti Koneshi, e oltre ad esse vedi i picchi innevati della grande catena che si erge maestosamente nel cielo senza nubi. Ad est vedi invece la costa rocciosa della Vassagonia meridionale, contro cui il mare spumoso si infrange con violenza.

Un segnale all'incrocio indica verso est e verso sud. Verso est il segnale recita: KHOR - 100 MIGLIA/BISUTAN - 225 MIGLIA. Verso sud il segnale recita: PASSO KONESHI PER BISUTAN - 125 MIGLIA.

Consulta la mappa all'inizio di questo libro prima di decidere che via imboccare.

Se decidi di dirigerti lungo la strada costiera (est), vai al **167**.

Se preferisci la strada di montagna (sud), vai al **152**.

74

"La gente di Hikas vive nel terrore" dice l'oste, mentre avvicina una sedia e si siede al tuo tavolo. "Da un mese una creatura misteriosa si aggira per le nostre strade. Ha ucciso piú di cinquanta anime, e in modi tremendi.


(fig. 5) Un fascio di potente energia erompe dalle fauci della creatura.

Li ha fatti a brandelli. Non c'è nessuno che sia sopravvissuto per dire che aspetto essa abbia, ma ciascuno ha le proprie idee. Alcuni dicono che essa muti di forma, dicono che vaghi di giorno sotto le spoglie di un uomo e di notte si trasformi in bestia. Altri dicono che sia venuta da Gorgoron in cerca di vendetta contro il Regno Antico per la morte del suo padrone, Agarash il Dannato. Io... io non so cosa pensare. Tutto ciò che so è che si aggira di notte, e ogni notte qualcuno muore di una morte terribile per mano sua".

All'improvviso la porta della taverna si apre a far entrare un soldato Vakeros con la spada in mano e con l'uniforme di un tenente della milizia cittadina; accanto a lui c'è un ragazzino, il figlio dell'oste. "È quello!" grida il ragazzino, puntando il dito contro di te.

L'oste dice al nervoso tenente che sei un viaggiatore e non la creatura che ha paralizzato Hikas con il suo regno di terrore. Il tenente si rilassa un po' e rinfodera la spada. Grida alle sue sentinelle, raccolte di fuori, di mettersi in colonna e di prepararsi a marciare, poi si volta verso di te e ti chiede di accompagnarlo.

Vai al **20**.

75 *(fig. 5)*

La nave nemica è a meno di cento metri di distanza dal baglio di babordo quando vedi che la figura scura a prua comincia a tremare e a contorcersi. Dapprima essa assomiglia al corpo di un gigante e grottesco tic, poi otto gambe gommose emergono dal nero bassoventre, e all'improvviso la figura assume un aspetto ben piú sinistro.

Un sussulto di spavento attraversa l'equipaggio quando il mostro simile a un ragno spalanca le grandi fauci scarlatte ed emette uno strillo acuto. Mentre il vascello nemico si fa sempre piú vicino, osservi l'orrenda creatura che solleva le zampe come per prepararsi a balzare. Poi essa comincia a strofinare le estremità degli arti anteriori, ed ecco che tra di esse compare una massa di scintille bianco-azzurre. All'improvviso si sente una forte esplosione di elettricità, e un fascio di potente energia erompe dalle fauci della creatura per strisciare sull'acqua e dirigersi verso l'*Orgoglio di Sommerlund* e la sua ciurma terrorizzata. L'attacco della creatura raggiunge l'obbiettivo, e l'effetto è devastante. Il fascio crepitante infiamma il legno e le vele della nave e atterra una dozzina di uomini - alcuni privi di vita, altri privi di sensi - sui ponti. Attraverso il fumo della tela che brucia, vedi il vascello nemico puntare con l'ariete contro l'*Orgoglio di Sommerlund*. Tra qualche secondo ci sarà l'impatto.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **101**.
Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **270**.

76

Il Deathstalker femmina ulula per il dolore e il terrore quando il tuo colpo fatale le penetra il cuore malvagio. Essa barcolla all'indietro, colpendosi il petto con gli artigli in un folle attacco di furia omicida. Poi, dopo un ultimo grido di agonia, la morte si impossessa del suo corpo, la bestia si schianta tra il denso fogliame e rimane immobile. Lentamente i rumori della giungla tornano alla normalità quando gli animali notturni di questo Regno Antico percepiscono che il pericolo è passato.

Il sole si leva sulla giungla e illumina il mattino umido e fumante di vapori. Alla luce che si fa sempre piú intensa, scavi una fossa nel terreno soffice e vi depositi i resti della compagna del Deathstalker, tra le rovine dell'antico insediamento. Poi offri una preghiera a Ramas e lo ringrazi per averti concesso la forza e il coraggio che ti sono serviti a trionfare su questa creatura del male, poi rimonti in sella e prosegui lungo il sentiero in direzione di Elzian.

Vai al **350**.

77

Segui le indicazioni della locandiera e ti fai strada tra le vie della città fino a un ampio passaggio che sale verso il cocuzzolo chiamato Monte Zakhan, il quale domina il cancello meridionale della città. Attraverso questa porta aperta vedi il ponte maestoso che attraversa il delta del Fiume Khorda. Oltre ad esso le colline Bavari scintillano nella calda foschia, e ancora verso l'orizzonte scorgi i monti del Grande Masourn, i quali sembrano una cornice frastagliata color porpora che si staglia contro il cielo.

In fila davanti al cancello meridionale vi è una carovana di carri tirata da due forti douggas, i cavalli della sabbia della Dry Main. Molti carri sono pieni zeppi di merce destinata a Bavari, un carico ricco cui fanno la guardia una dozzina di uomini armati al soldo del padrone della carovana. Ti avvicini a una fila di tavoli di legno sistemata vicino al carro di testa, dove i passeggeri possono comperarsi un passaggio di tre

giorni sulla carovana diretta a Bavari. Scritto in gesso su una piccola lavagna c'è il prezzo della corsa: 7 Corone d'Oro.

Se possiedi 7 Corone d'Oro, vai al **253**.
Se non possiedi 7 Corone d'Oro, vai al **164**.

78

Il mercante di schiavi ti vede correre verso di lui, e subito il ghigno gli scompare dal viso. Emettendo un grido di paura, egli afferra una giovane schiava e si fa scudo del suo corpo per cercare scampo alla tua furia. Chiama ripetutamente un nome, 'Svolt!', fino a quando, in risposta alle sue frenetiche grida, un uomo non molto alto che indossa abiti grigi aderenti non appare all'improvviso da dietro la fila di schiavi. L'uomo ha un arco della cavalleria Vassagoniana, sul quale ha già sistemato una freccia. Il mercante di schiavi gli ordina di fare fuoco, e l'uomo esegue con rapidità fulminea.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e decidi di usarla, vai al **192**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **257**.
Se possiedi l'Arte Superiore degli elementi e desideri usarla, vai al **308**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **292**.

79

Il piccolo mercante ti guarda allontanarti dopo che hai esaminato la sua merce e pensa immediatamente che il motivo per cui non hai acquistato nulla sia che i suoi prezzi sono troppo alti. Decide perciò di abbassarli: ora ti offre le sue pozioni solamente per 2 Corone d'Oro ciascuna.

Se decidi di comperare una o piú pozioni, ritorna al **7** e scegli quale pozione acquistare.
Se non desideri comperare alcuna pozione, vai al **96**.

80

Colpito dalla tua mano fulminea, il ragno vola oltre la stanza, ma non prima di averti iniettato il veleno mortale nella coscia. Un dolore lancinante ti attraversa la gamba e ti fa gridare dal dolore. Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per contrattaccare l'effetto del veleno, ma il dolore non se ne va.

Se possiedi l'erba Cowana, vai al **243**.
Se non possiedi quest'erba curativa, vai al **225**.

81

La tua freccia manca il bersaglio, ma sembra stia per impiantarsi nel ventre della bestia, che sta balzando in aria. Purtroppo la creatura si accorge del tuo attacco e trasforma il dardo in cenere emettendo una scossa di energia elettrica.

Stai per ricaricare l'arco per far nuovamente fuoco contro il mostro quando all'improvviso vi è un urto tremendo. L'*Orgoglio di Sommerlund* si scuote con violenza, e tu vieni scaraventato all'indietro sul ponte.

Vai al **274**.

82

Le sentinelle ti portano in una cella umida e buia sotto l'arena, dove vieni tenuto fino a quando non arriva il

momento di incontrare l'avversario. Ti è permesso di tenere le tue armi, comprese le Armi Ramas, ma l'uso della magia è rigidamente vietato nell'arena dei gladiatori. Torvax disprezza la magia e se infrangessi questa regola verresti giustiziato immediatamente. (Il combattimento si fa solamente con armi a mano; se possiedi un Arco, ora ti viene confiscato e devi cancellarlo dal tuo Registro di Guerra).

Dopo un'ora le sentinelle ritornano: è giunta l'ora di incontrare il tuo avversario. Mentre vieni condotto fuori dalla cella e lungo il tunnel, senti la folla di sopra gridare per l'eccitazione. Poi, non appena esci nel sole, senti esclamazioni di sorpresa venire dagli spalti: provengono dai tuoi compagni di viaggio, che non possono credere che tu, l'amichevole uomo del Nord, stia per affrontare Dromodon l'Invincibile in un duello all'ultimo sangue. Le sentinelle ti fanno marciare fino al centro dell'arena e ti lasciano in piedi, da solo, sotto lo guardo ansioso della folla. Qualche minuto dopo la folla esplode: Dromodon sta uscendo dal tunnel.

Vai al **50**.

83

L'uomo si intrufola tra la folla con incredibile velocità. È rapido ed agile, ma un Maestro Ramas non teme confronti, e infatti lo catturi quasi subito. I tuoi sospetti erano fondati: l'uomo stringe tra le mani un oggetto dello zaino (il primo della lista). Essendo stato catturato in flagrante, il ladro cerca ora di cambiare le carte in tavola e comincia a gridare a squarciagola che stai cercando di derubarlo. Le sue grida attirano subito l'attenzione della folla, e ben presto ti ritrovi circondato da una decina di visi truci che ti guardano con aria accusatoria.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **30**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e desideri usarla, vai al **286**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non desideri usarle, vai al **318**.

84

Ti chini sul collo del cavallo ascoltando con terrore la freccia del tuo nemico che sibila verso di te simile a uno sciame di api impazzite. Poi senti un dolore lancinante al fianco quando la punta affilata del dardo ti colpisce di striscio la schiena (perdi 2 punti di Resistenza).

Per pochi momenti incerti i marines credono che tu sia rimasto ferito mortalmente, ma poi si rallegrano quando ti vedono sedere in groppa al cavallo e guardarti alle spalle.

Malgrado il dolore intenso, riesci a sorridere e a salutarli con un gesto della mano. Poi affondi i talloni nel cavallo e ti lanci al galoppo lungo la strada che conduce fuori da Kilij.

Vai al **52**.

85

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* - e ti sollevi in aria. Qualche attimo piú tardi la statua si schianta e manda in

mille pezzi la superficie del gradino su cui ti trovavi un secondo prima. Vedi la statua raggiungere il fondo delle scale e rompersi in grossi pezzi che ora bloccano la stretta scalinata. Pronunci le parole che annullano l'effetto dell'incantesimo ed atterri sulle scale rotte. Nell'attimo in cui tocchi terra, parti come una scheggia all'inseguimento del mostro di Hikas.

Vai al **177**.

86

La tua superba maestria di cavallerizzo riesce a farti restare in sella e ti aiuta anche a riprendere il controllo dell'animale e a guidarlo rapidamente verso la cresta di rocce cadute. I primi massi stanno cominciando a cadere attorno a te, mentre il destriero ti porta con sicurezza in cima alla montagnola e scende al galoppo dall'altra parte. Sei mezzo accecato dalla polvere, ma riesci ancora a schivare i massi che cadono e che minacciano di spezzarti la schiena.

Raggiungi il sentiero aperto, tiri le redini e ti volti per valutare il danno causato dalla seconda frana.

Vai all'**11**.

87

Ti reggi sull'interno della cesta mentre esso si avvicina ai picchi. Qualche attimo dopo senti un rumore di tela che si straccia, e cadi scompostamente sul fondo. Yranai ti piomba addosso, e giacete entrambi sul fondo della cesta mentre il pallone viene scagliato via da un'altra folata di vento. .

Ti liberi dal peso del vecchio mago e ti alzi in piedi. Senti che il pallone sta perdendo rapidamente quota e, quando sbirci oltre il bordo della cesta, vedi gli alberi dei declivi piú bassi diventare sempre piú grandi. Yranai si alza in piedi accanto a te, ma quando vede lo squarcio nella tela del pallone sviene dalla paura e cade nuovamente sul fondo della cesta. Ti metti in fretta il suo fragile corpo in spalla, poi metti un piede sul bordo della cesta e ti prepari a fare un balzo disperato e ad abbandonare il pallone destinato a schiantarsi tra i pini dei monti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **115**.

88

Lasci la nave e attraversi la banchina in direzione della Taverna del Buon Sorriso. Si tratta di una locanda di legno che pare vuota a quest'ora del mattino. Spingi la pesante porta, e subito un campanello trilla attirando l'attenzione dell'oste, che sta pulendo la birra caduta sul pavimento la sera prima. Gli chiedi se ha visto il capitano Raker.

"Voi dovete essere il viaggiatore diretto verso sud". La risposta giunge dalla cima delle scale. Un attimo dopo un uomo dalle spalle larghe con una barba dorata e occhi azzurri acuti e svegli comincia a scendere le scale. "Sono io Raker" dice, mentre infila il giacchino di pelle e fissa alla cintura il pugnale dalla lama pesante. "Ehi, Squin. Preparami qualcosa da mangiare. Ho tanta fame che il mio stomaco pensa che la gola mi sia stata tagliata". Mentre l'oste si allontana per preparare la colazione al capitano, questi ti chiede se

vuoi anche tu del cibo. Dopo aver cavalcato tutta la notte senza fermarti, tu rispondi: "Prendo la stessa colazione del capitano".

"Cosí mi piace!" ruggisce Raker. "Non mi piace mangiare da solo. Qua, sediamoci e riempiamoci la pancia prima di partire".

Vai al **127**.

89

Il sole diventa piú caldo mano a mano che si avvicina mezzogiorno e le colline attorno a Bavari si sciolgono in una ricca savana di erba alta, interrotte occasionalmente da chiazze di terreno scuro e fertile. L'aria si è fatta umida e il panorama circostante è ricco di fauna lussureggiante. In lontananza le verdi pianure ai piedi dei Monti del Gran Masourn compaiono in contrasto con l'arido deserto scuro in cui hai viaggiato negli ultimi giorni.

Al calar della notte ti avvicini ad un villaggio al confine con la vicina Dessi. Si nasconde dietro ad una alta palizzata pattugliata da diversi Vakeros, la tribú indigena di questo regno. I Vakeros sono una razza antica le cui origini risalgono ai tempi del Regno Antico, ciò nonostante i Vassagoniani li considerano primitivi e spesso li prendono in giro per i loro modi e la loro cultura tribale. Alcuni dei capi piú crudeli dei Vassagoniani hanno in passato condotto guerre feroci contro i Vakeros con lo scopo di rubare la loro terra fertile, ma tutte le battaglie si sono risolte per i Vassagoniani in sconfitte tremende. Dessi è governata dai Maghi Anziani, la cui maestria nella magia del Regno Antico non è eguagliata da nessun altro e, nel corso dei secoli, essi hanno insegnato i segreti dei loro incantesimi di battaglia ai Vakeros. Grazie alla loro magia, essi sono riusciti a conservare la loro cultura e le loro terre e a difendersi dagli attacchi dei loro aggressivi vicini del deserto.

Dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre e la caduta del Zakhan Kimah, il tanto disprezzato governatore di Vassagonia, la pace è ritornata nelle regioni di confine di Dessi. Ciò nonostante, mentre ti avvicini alla palizzata, capisci che le sentinelle Vakeros sono sospettose. Uno degli anziani ti si avvicina e, con un'asta di legno nero, ti fa cenno di fermarti. Il tuo sesto senso ti dice che quell'asta possiede proprietà magiche: se ne serve per stabilire se sei una minaccia per il suo villaggio.

Se possiedi un Teschio di Ferro, vai al **237**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **332**.

90

Sligh vi dice a bassa voce che i vostri inseguitori stanno ritornando lungo la strada costiera. Vi nascondete subito nel fossato e aspettate trattendendo il respiro, mentre il rumore degli zoccoli si fa piú forte. Quando i cavalieri passano accanto al fossato senza fermarsi, emetti un sospiro di sollievo: è evidente che i vostri inseguitori hanno rinunciato alla caccia e stanno tornando a Capo Kabar.

Ora che la minaccia è passata, fai cenno a Oriah e ai marines di rimontare in groppa. Lasciate il fossato e proseguite verso sud.

Vai al **336**.



(fig. 6) Torvax ordina che tu venga giustiziato al crepuscolo.

91 *(fig. 6)*

Una dozzina di sentinelle dell'arena entrano di corsa nella stanza e si fanno strada tra il rango di gladiatori che sta avanzando. Sono armati di moschetti Bor, che puntano contro il tuo petto. Queste armi primitive sono molto imprecise per lunghe distanze laddove un arco può essere preciso e mortale, ma hanno effetti devastanti se usate a distanza ravvicinata. Rinfoderi l'arma con riluttanza e levi in alto le mani in segno di resa, poiché ora ogni tentativo di fuga sarebbe inutile.

I gladiatori ti circondano rapidamente e ti trascinano fuori dalla stanza. Vieni trascinato rudemente lungo il tunnel e portato al cospetto di un uomo dall'aspetto molto distinto che indossa un mantello bianco e un'armatura incastonata di gioielli. È Torvax, il padrone dello schiavo-guerriero Malduz. La notizia della morte del suo migliore combattente lo ha fatto infuriare: Malduz avrebbe dovuto combattere nella finale al crepuscolo al circo. Ora Torvax perderà il premio del vincitore di 1.000 Corone d'Oro. In preda all'ira egli ordina che tu venga giustiziato al crepuscolo davanti all'intera arena. La situazione sembra disperata fino a quando, mentre vieni trascinato via, non ti offri di combattere per Torvax al posto di Malduz.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 8 o meno, togli 2 al numero che hai estratto.

Se ora il totale è 3 o meno, vai al **304**.
Se è 4 o piú, vai al **193**.

92

Ti svegli nel cuore della notte per un solletico che senti proprio sopra il ginocchio sinistro. Dapprima ignori la sensazione, ma quando lo avverti una seconda volta, tiri via le coperte e rimani immobile. Sulla coscia sinistra vedi un ragno dalle gambe rosse, dal corpo color bronzo e grande quanto una corona d'oro che si muove lentamente. Riconosci all'istante uno Zuath, il ragno vassagoniano a tre gambe. Il suo veleno uccide in pochi secondi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **153**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **280**.

93

Una volta a bordo, il capitano Raker dà ordine di tirare su l'ancora dell'*Orgoglio di Sommerlund*, e ben presto il vascello fende nuovamente le onde del mare aperto. Con tutte le vele spiegate, la nave avanza rapidamente nell'oceano schiumoso. Nel corso del pomeriggio il vostro viaggio verso sud viene allietato dalla presenza di un branco di delfini che vi divertono con i loro salti e le loro acrobazie. Il vento è forte e il viaggio continua senza incidenti fino a quando, il giorno seguente di primo mattino le isole vicino a Capo Kabar compaiono sull'orizzonte meridionale.

Ti incontri con Fernant e Oriah sul ponte di poppa, con cui consumi una colazione a base di pane e Trarta. Mentre mangi, parli dell'immersione del giorno prima e degli oggetti trovati. Ti stai godendo la buona compagnia dei tuoi compagni e l'atmosfera rilassata della crociera quando all'improvviso le grida frenetiche della vedetta vi fanno sobbalzare: "Navi pirate a poppa!"

Vai al **165**.

94

La creatura ti balza addosso, e rotolate entrambi giú per la scala a chiocciola, stretti in un abbraccio di morte. La bestia colpisce per prima il pavimento del pianerottolo attutendo l'impatto e permettendoti cosí di riprenderti in fretta. La creatura rimane intontita per qualche attimo dopo la caduta, e tu approfitti del momento favorevole per alzarti in piedi.

Deathstalker (intontito):
Combattività 38 Resistenza 38

Ignora ogni perdita di Resistenza che subisci durante il primo scontro. La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **41**.

95

Il proprietario vi spinge verso un tavolo, ed ecco che compare la moglie con quattro piatti, ciascuno carico di verdure fresche e di pesce lesso. Mentre vi godete questo pasto delizioso, ascolti i marines mentre parlano delle loro case e delle loro famiglie a Kirlu, dei loro viaggi passati in servizio e dei loro cari ricordi del Sergente Dryan. Capisci che tutti, a modo loro, soffrono per la perdita del coraggioso e giovane sergente. Ben presto la loro gioviale conversazione si tinge di un non so che di malinconico, e tu cominci a preoccu-

parti dell'umore triste che li sta assalendo. Per sollevare loro il morale chiedi all'oste di portare tre boccali della birra migliore. L'oste accetta prontamente e versa tre abbondanti porzioni di forte birra scura. La cura funziona, perché nel giro di pochi minuti i tre marines si addormentano pesantemente. Con l'aiuto del locandiere trasporti i marines in stanza da letto e poi torni a goderti un bicchiere di birra in sua compagnia.

Un po' piú tardi una vecchia entra nella locanda stringendo un cesto pieno d'ossa, dadi e altri aggeggi tipici dei veggenti. Ti offre di rivelarti i segreti del tuo futuro in cambio di 1 Corona d'Oro.

Se accetti l'offerta della donna, vai al **69**.

Se rifiuti l'offerta, puoi ritirarti per la notte andando al **242**.

96

Ti dirigi verso il lato sud del mercato, dove c'è meno gente. Qui, stretta tra un magazzino e una fabbrica, scopri una locanda. Un cartello sulla finestra dice che si offrono stanze pulite, perciò entri a chiedere informazioni sul prezzo. Vieni accolto da una donna i cui occhi a mandorla tradiscono le sue origini: è sicuramente di Chai, un terra lontana del Magnamund meridionale. La donna ti dice che la stanza ti costerà 3 Corone d'Oro, inclusa la prima colazione.

Se possiedi 3 Corone d'Oro e decidi di rimanere qui per la notte, vai al **183**.

Altrimenti, vai al **155**.

97

La tua vittoria costringe i pirati ancora in vita ad indietreggiare, ma prima che tu possa raggiungere il sergente Dryan e i suoi uomini, arrivano rinforzi nemici, e gli avversari riprendono il contrattacco.

All'imporvviso dei pezzi di legno cadono dall'alto sul ponte: sollevi lo sguardo e vedi che il ragno gigante è ora appollaiato dentro la vedetta e sta distruggendo a morsi di fauci potenti l'albero maestro e le vele. Temendo le conseguenze se la creatura dovesse dirigere i propri poteri contro i sommerliani della nave, decidi di salire a confrontarti con il mostro. Servendoti della tua innata agilità di Ramas, cominci ad arrampicarti sul sartiame avvicinandoti cosí al ragno gigante. La creatura dapprima non ti vede, ma quando ti fermi per pochi attimi per sfoderare l'arma, all'improvviso volta la testa e ti fissa con gli orrendi occhi verdastri. Squittendo in tono eccitato, si sfrega le zampe anteriori, ed ecco che tra esse compare una scintilla: la bestia si sta preparando a lanciare un fascio di energia. Tagli rapidamente una scotta e balzi via dalla sartia appena in tempo per evitare una crepitante scarica elettrica che ti avrebbe ridotto in cenere. I tuoi riflessi fulminei ti hanno salvato, ma mentre, appeso alla scotta, ritorni al punto di partenza, vedi che il ragno gigante si sta preparando per un altro attacco.

La creatura aspetta che tu ritorni sui cavi da cui eri balzato e poi emette una scarica di un nauseabondo liquido verde da una saccoccia situata sotto la bocca spalancata. Il fluido si indurisce in aria e si trasforma in tentacoli appiccicosi che minacciano di avvolgerti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **303**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **210**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **162**.

98

Mentre la grande statua rotola verso di te, capisci in anticipo dove essa cadrà: potrai cosí balzare di lato e salvarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 2. Se è 10 o meno, togli 2.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **57**.

Se è 5 o piú, vai al **312**.

99

Hai raccolto legna a sufficienza per tutta la notte. Carico di rami e pezzi di legno torni alle dune e costruisci un fuoco che vi terrà caldi e tranquilli per tutta la notte, malgrado il freddo vento di are.

Fate turni di guardia di due ore a testa. Durante le tue due ore, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **249**.

100

Il *Gioiello del Deserto* arriva a Bisutan nel tardo pomeriggio. La città si trova su un'isola all'estuario del Fiume Khorda ed è collegata alla terraferma da due enormi ponti di pietra. Ammiri le impressionanti costruzioni da lontano mentre la nave prende il suo posto tra i vascelli che aspettano di attraccare sulla affollata banchina. Il porto è davvero magnifico, pieno di gente arrivata qui dai quattro angoli del Magnamund per vendere le proprie merci. Viaggiatori, mercanti, fattori, preti, e schiavi sono solo alcune delle categorie di persone che ti capita di vedere mentre al *Gioiello del Deserto* viene dato il permesso di attraccare.

I soci di Kol già lo stanno aspettando sulla banchina. Sono due mercanti ansiosi di concludere i loro affari, ma lo stato della nave dopo la tempesta non ispira loro particolare fiducia. Nell'attimo in cui viene calato il pontile, i due si affrettano a bordo per verificare lo stato del legname nella stiva. Kol ti saluta frettolosamente e ti ringrazia ancora una volta a nome dell'equipaggio per tutto quello che hai fatto per loro. Tu scendi dalla nave, ti fai strada tra la banchina affollata e ti dirigi lungo una via che conduce al cuore di questa prosperosa città. Sai di dover trovare un alloggio quanto prima per la notte, e anche un altro mezzo con cui proseguire il viaggio verso Elzian. Ti fermi per percorrere con lo sguardo il mercato e le facciate dei negozi e delle taverne che lo circondano, e il tuo occhio viene attratto dalle bancarelle colorate dei mercanti, sulle quali sono esposte alcune esotiche mercanzie.

Se decidi di dare un'occhiata alle bancarelle, vai al 7.

Se preferisci ignorarle e cercare un luogo dove pernottare, vai al **236**.

101

Sfili rapidamente di spalla l'arco ed estrai una freccia dalla faretra. Appoggiandoti contro la ringhiera della balaustra, tiri indietro la fune dell'arco e percorri con l'occhio la nave nemica in cerca di un bersaglio adatto. Ne vedi due: le fauci spalancate dell'orrenda creatura-ragno, oppure la testa di un guerriero in piedi dentro al castello di prua. Dal modo in cui questi grida ordini a loschi figuri che lo circondano, sospetti che si tratti del capitano del vascello nemico.

Se decidi di colpire la creatura-ragno, vai al **322**.

Se preferisci fare fuoco contro la testa del guerriero, vai al **170**.

102

Ti servi delle tue facoltà Ramas per far riprendere il vecchio e calmare il suo corpo scosso da tremiti. Poi l'aiuti a sedersi e, dopo aver riacquistato il controllo, egli ti guarda negli occhi e ti dice:

"Sei un Ramas, sí?" Tu fai cenno di sí con il capo, e il sorriso accentua le rughe attorno alla sua bocca. "Possiedi una pietra di potere... una pietra leggendaria?" Questa volta esiti, ma capisci che si tratta di una domanda retorica: il vecchio sa già la risposta. Cerca brevemente tra i suoi cuscini ed estrae un tubo rilegato di pelle. Apre una delle estremità del tubo e fa cadere sul palmo della mano un anello dall'aspetto modesto che sembra ricavato da legno divenuto pietra.

"Prendi questo, Nobile Ramas" egli dice, porgendoti l'anello. "Ti proteggerà nel corso del tuo lungo viaggio. Ciò che cerchi di restituire *deve* fare ritorno".

Prendi l'anello e lo metti nella tasca della tunica (annotalo come Anello di Temujun tra gli Oggetti Speciali del tuo Registro di Guerra). Il vecchio sorride ancora e, anche se non vi dite nulla, capisci che gli fa molto piacere poterti aiutare in questa missione di vitale importanza.

Lo ringrazi e lasci la sua tenda. Una volta fuori, cammini fino al limitare dell'oasi per bagnarti il viso e bere l'acqua fresca. Le fiamme gialle del falò scintillano sulla sua superficie, e tu ti fermi ad osservare i viaggiatori seduti attorno ad esso, intenti a seguire lo spettacolo.

Se decidi di unirti a loro, vai al **40**.

Se preferisci ritirarti nella carrozza vuota per dormire, vai al **290**.

103

Posi l'offerta sulla piattaforma, e immediatamente vieni preso da un impulso vitale, da un inaspettato senso di benessere.

Recupera 6 punti di Resistenza per ogni Oggetto Speciale che hai offerto sulla piattaforma (Non puoi offrire né la Pietra di Luna né il Teschio di Ferro).

Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra, e poi vai al **34**.

104

Oriah ritorna nella sua cabina per riposare mentre tu rimani sul ponte per aiutare a curare i marinai feriti. Servendoti delle tue facoltà di Ramas, fai quello che puoi per alleviare il dolore e curare le loro ferite. Con

tua grande sorpresa, molte ferite si rimarginano con notevole rapidità, a tal punto che agli occhi dell'equipaggio diventi una specie di mago. Sospetti però che la ragione delle loro rapide guarigioni sia la presenza a bordo della nave della Pietra di Luna.

Poco prima del crepuscolo il capitano Raker porta la sua nave danneggiata nel porto di Capo Kabar e la ormeggia lungo una banchina di pietra rossa. Dopo aver lasciato l'*Orgoglio di Sommerlund* nelle mani fidate di Paoll, il capitano scende a terra in cerca dell'operaio suo amico, Kimpil, nel cantiere del porto. Fa ben presto ritorno a bordo in compagnia di un vecchio con i capelli bianchi, insieme al quale ispeziona la nave.

"Ci vorrebbe un mese di lavoro per metterla a posto come si deve" ti dice al suo ritorno. "Kimpil dice che lo scafo è danneggiato e bisognerà portarla nella banchina all'asciutto. Sarà un lavoro lungo".

Dopo aver parlato con Raker e gli altri, decidi che non puoi rimanere fermo per un mese mentre l'*Orgoglio di Sommerlund* viene riparato. Anche Oriah è ansiosa di andarsene perché sa che Capo Kabar sarà proprio il primo posto in cui arriveranno gli uomini di Sesketera, quando questi verrà a sapere della morte del fratello. Oriah ha degli amici fidati a Bisutan perciò ti suggerisce di viaggiare con lei. È sicura che i suoi amici ti aiuteranno a raggiungere Elzian in fretta e in maniera sicura.

Oltre ad Oriah, accetti di portare con te i tre marines sopravvissuti: Ernan, Sligh e Oswin. Ernan è già stato a Capo Kabar e conosce la via verso sud per raggiungere Bisutan. Conosce anche delle stalle dall'altra parte della città dove potrete acquistare cinque cavalli.

Prima di salutare Raker e la ciurma, dividi con loro almeno un pasto. (A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza).

Per proseguire, vai al **181**.

105

Con cautela i Vakeros si fanno avanti per circondarti, le lance levate contro di te ma tenute a distanza, quasi avessero paura di avvicinarsi troppo. Il loro ufficiale, un giovane tenente, avanza di un passo, e tu vedi che egli sta sudando profusamente. È una notte mite, ma il suo non è il sudore di chi ha caldo: l'uomo è visibilmente terrorizzato. Poi riconosce lo stile della tua tunica, e quando osserva con attenzione il tuo viso, vedi la tensione del suo corpo che comincia ad attenuarsi.

"Sei un Ramas?"

"Sí" rispondi. "Sono un viaggiatore diretto a Elzian".

Il Vakeros fa cenno ai suoi uomini, e con fare esperto essi abbassano le lance e si mettono in colonna, pronti a marciare.

"Beh, signor Ramas" dice il tenente, "dovrai venire con noi".

Vai al **285**.

106

Trovi la tua stanza alla fine del corridoio al primo piano e sei felice nel vedere che è pulita e ben ammobiliata. Ti addormenti pochi attimi dopo esserti disteso sul comodo materasso di piume, ma ti sembra di avere appena chiuso gli occhi quando vieni svegliato da un trambusto proveniente dal bar al piano di sotto. Il *clomp clomp* di pesanti stivali con la pianta di ferro e il ruggito di voci furibonde ti spinge a balzare dal letto e ad afferrare l'arma. Raccogli rapidamente il tuo equipaggiamento e il mantello e apri silenziosamente la porta. Fuori nel corridoio vedi i tuoi compagni, svegliati anch'essi dal rumore.

"È la Guardia Cittadina" mormora Oswin, che sta sbirciando giú dalle scale. Poi vedete comparire l'oste, il quale sale di corsa le scale. Ha il volto arrossato e sta tremando dalla paura. "Gli uomini del... del Funtal di Bir Rabalou sono qui" dice con voce tremante. "Hanno avuto notizia che vi sono degli assassini nel porto e stanno controllando tutti gli stranieri. Dovete scendere di sotto immediatamente".

Se decidi di obbedire alla volontà delle Guardie e di scendere di sotto, vai al **33**.

Se invece preferisci ignorare la richiesta dell'oste, puoi cominciare a cercare un nascondiglio andando al **2**.

107

Con il vecchio mago sulle spalle, balzi dal cesto e cominci a precipitare verso terra. Mentre cadi, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* - e immediatamente esso ti permette di controllare la velocità di caduta. Vedi il pallone schiantarsi tra gli alberi del bosco e ti prepari al momento in cui toccherai il terreno.

Sfortunatamente, quando hai lanciato l'incantesimo, non hai calcolato che il peso di Yranai avrebbe limitato gli effetti della magia, ed è solo quando sei a meno di dieci metri da terra che capisci che stai scendendo troppo velocemente. Cerchi di rimediare, ma è troppo tardi: colpisci le rocce con un impeto tale da farti perdere i sensi.

Vai al **341**.

108

Assieme a Paoll e a una pattuglia di cinque marines armati, remi verso riva a bordo di una scialuppa. Le armi alla mano, ispezioni assieme agli uomini della pattuglia le rovine dell'accampamento di Khadro, ma trovi ben pochi oggetti di qualche utilità. Ci sono diverse tracce lasciate dalle creature che avevi intravisto prima, ma esse conducono tutte nella giungla circostante, e non riesci piú a individuare la loro presenza.

Consapevole del rischio che correte per il semplice fatto di trovarvi a terra, lontano dalla nave e dal resto della ciurma, fai cenno agli uomini di tornare nella scialuppa. Mentre scendi lungo la spiaggia, inciampi accidentalmente in un oggetto sepolto per metà nella sabbia scura. Ad un esame piú attento, vedi che l'oggetto è una sfera di ferro della grandezza di un pugno scolpita in modo da assomigliare a un teschio umano. (Se decidi di tenere questo Teschio di Ferro, ricordati

di annotarlo sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica).

Per proseguire, vai al **217**.

109

Scioccato da questa intrusione mentale, pianti i talloni nei fianchi di Jheni e la fai partire al galoppo. Il Vakeros si scansa di lato quando il tuo cavallo si lancia in avanti, e le sentinelle attorno alla palizzata fanno partire le frecce. I dardi sibilano da ogni dove nell'oscurità che ti circonda e mancano il bersaglio. Continui a tenere il capo basso sul collo del cavallo e guidi Jheni lungo il perimetro della palizzata e poi dentro ad un campo di alte canne di bambú, dove scompari rapidamente alla vista.

È buio quando alla fine tiri le redini di Jheni. Smonti e curi i mille minuscoli tagli che la cavalla ha riportato alle zampe a causa delle canne di bambú. Piuttosto che proseguire nell'oscurità e rischiare di ferire ulteriormente il tuo cavallo, ti accampi qui per la notte. Purtroppo i campi di bambú di Dessi sono famosi per essere infestati da grosse zanzare, e trascorri la gran parte della notte a tentare di difenderti dai fastidiosi insetti: perdi 3 punti di Resistenza. Inoltre, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere altri 3 punti di Resistenza.

Alle prime luci dell'alba sei in grado di guidare il tuo cavallo fuori dai campi di bambú e di ritornare sulla strada per Hikas.

Vai al **186**.

110

È mezzogiorno del dí seguente quando alla fine emergi dai Monti Koneshi e vedi per la prima volta la grande città di Bisutan, che sorge su un'isola all'estuario del Fiume Khorda. Con trepidazione segui la strada di montagna che avanza tortuosa attraverso colline coperte di cespugli fino a quando, al crepuscolo, non raggiungi il titanico ponte di pietra che attraversa le acque scintillanti del Khorda. Il grandissimo ponte ha per secoli e secoli trasportato un flusso di mercanti da e verso le imponenti porte sistemate nelle possenti mura protettive della città.

Non è abitudine delle sentinelle di Bisutan fermare i viaggiatori senza un buon motivo, perché qui i mercanti di tutto il Magnamund si incontrano a praticare i propri affari. Con un sorriso cortese, le sentinelle ti lasciano passare, e fai cosí il tuo ingresso nella magnifica città.

Vai al **250**.

111

Entri nella via di destra mentre la milizia, che ti segue da vicino, si divide in due: un gruppo controllerà la via di sinistra, mentre gli altri staranno con te.

Mentre percorrete questa stretta stradina, senti all'improvviso un rumore di legno che viene fatto a pezzi da qualche parte in lontananza. Un centinaio di metri piú avanti la via si apre su una piazza sulla quale si affacciano alcuni negozi che vendono rari manufatti del Regno Antico e preziose opere d'arte. Le vetrine e le entrate dei negozi sono chiuse e non mostrano segni di essere state forzate. Poi i tuoi occhi vengono

attratti da un maestoso edificio sul lato opposto della piazza: è un tempio. Il grande portale di pietra è chiuso, ma una piccola porta di legno al lato di questo è stata fatta a pezzi. Intensifichi la vista e vedi che oltre la porta c'è una rampa di scale che sale alla torre della campana.

Ti avvicini con cautela alla porta divelta. Estrai l'arma e percorri con gli occhi l'oscurità prima di imboccare le scale. Hai salito una ventina di gradini quando senti un grugnito orribile, e un brivido gelido ti corre lungo la spina dorsale. Senti un rumore di pietra che gratta contro pietra, poi uno schianto riempie le tue orecchie. Nell'oscurità scorgi una grande statua di marmo che rotola giú per le strette scale. Sta aumentando di velocità e sta venendo dritta verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai all'**85**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **98**.

112

Rotoli sul ponte e vai a sbattere con violenza contro il parapetto. L'impatto apre una ferita sulla tua fronte e ti lascia scosso e in preda alla nausea: perdi 3 punti di Resistenza. Servendoti delle tue innate capacità curative Ramas, riesci a fermare la perdita di sangue. Il dolore e la nausea scompaiono in fretta, e tu riesci a rialzarti.

Vai al **139**.

113

Prosegui il tuo viaggio lungo il sentiero della giungla e ne copri un buon tratto, anche se per tutto il tempo sei tormentato da una strana sensazione di disagio. Attribuisci tale emozione alla vista del Gorgoron, poiché non sono poche le leggende tenebrose che hai sentito e che, per altro, fino ad ora avevi liquidato come storie della fantasia popolare senza alcun fondamento nella realtà. Dopo aver visto la gola con i tuoi occhi, sei meno incline allo scetticismo.

Al tramonto raggiungi il limitare di un antico insediamento che si è arreso all'invadenza della giungla secoli or sono. La luna si leva come un arco d'argento nella notte senza nubi, e tu ti accampi al bordo del sentiero, sotto un tetto di rampicanti e muschio. La giungla vibra dei mille rumori delle creature della notte, che sembrano rendere il tuo cavallo stranamente nervoso, fino a quando le tue arti Ramastan del controllo animale non riescono a chetarlo. Dopo la lunga cavalcata attraverso questa umida foresta della pioggia sei molto stanco e ti addormenti subito. Ti sembra di avere appena chiuso gli occhi quando vieni svegliato all'istante dal suono di un ululato agghiacciante.

Vai al **200**.

114

Osservi, trattenendo il respiro, i vostri inseguitori che oltrepassano il punto in cui inizia il sentiero e proseguono lungo la strada costiera. Cominci a pensare che siano scomparsi per sempre quando all'improvviso essi si voltano e ritornano al galoppo lungo la strada in direzione di Capo Kabar. Quando li vedi oltrepassare il sentiero che avete imboccato, tiri un sospiro di

sollievo: hanno rinunciato all'inseguimento e stanno facendo ritorno in città.

Ora che sai che la minaccia è passata, dici a Oriah e ai marines di rimontare a cavallo. È giunto il momento di lasciare la radura e proseguire il viaggio verso sud.

Vai al **336**.

115

Con il vecchio mago privo di sensi sulle spalle, balzi dalla cesta e cominci a precipitare verso gli alberi. Vedi il pallone schiantarsi al suolo solo pochi attimi prima di colpire la parte superiore dei pini della foresta. Yranai viene scagliato via dalle tue spalle, e tu perdi i sensi mentre cadi tra i rami degli alberi.

Vai al **341**.

116

Apri la porta e vedi fuori nel corridoio un uomo alto, magro e con i capelli grigi. Indossa il mantello grigio dei maghi e i larghi lineamenti del suo volto sono senza ombra di dubbio Kakushian.

"Perdonatemi se vi disturbo a quest'ora" egli dice gentilmente, "ma ho voluto fare la vostra conoscenza. Mi chiamo Rhous e sono un inviato della Gilda dei Maghi di Nikera. Ho percepito un *potere* in questa stanza e ho pensato che, forse, potevate essere un mago anche voi. Ho ragione?"

Il tuo sesto senso ti dice che questo vecchio mago è sincero: è quello che dice di essere. Il tuo buon senso ti dice però che è anche incredibilmente curioso.

Se decidi di dirgli di andarsene e di lasciarti in pace, vai al **137**.

Se preferisci parlare ancora un po' con lui, vai al **310**.

117

Segui un branco di pesci dalla coda gialla dentro al foro dello scafo e all'interno scopri dozzine di casse, cesti e forzieri. La maggior parte del contenuto di queste casse è ormai inutilizzabile e privo di valore, ma in un forziere marcito trovi un oggetto che scintilla come se fosse nuovo. È una corona dorata, abbellita da scene rurali di una terra lontana che tu riconosci per quella di Siyen (se decidi di tenere questa Corona di Siyen, ricordati di annotarla tra gli Oggetti Speciali che porti nello zaino).

Attraverso il foro nello scafo del relitto vedi che Oriah sta risalendo alla superficie per riempirsi i polmoni d'aria. Dopo esserti assicurato che sul relitto non c'è nient'altro di interessante, ti allontanti e torni a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*.

Vai al **93**.

118

L'asta si muove, e la punta si sposta di pochissimo, tanto quanto basta per non essere piú puntata verso la tua Arma Ramas: ora essa è diretta verso la tasca della tunica in cui si trova l'anello. L'espressione del Vakeros cambia ancora una volta, e il cipiglio si trasforma in sorriso. All'improvviso egli sembra contento di vederti e si sposta per farti oltrepassare la palizzata.

Vai al **347**.

119

Saluti i tre marines e auguri loro un rapido ritorno a casa a Sommerlund, poi lasci la taverna con Kol e ti avvii rapidamente verso la nave, ormeggiata alla fine della banchina. Due delle guardie del Funtal stanno pattugliando il porto, ma non danno alcun fastidio né a te né a Kol: sembrano interessati non tanto ai mercanti che si affrettano a lasciare il porto quanto a quelli che stanno arrivando. I vassagoniani che comandano il *Gioiello del Deserto* sembrano un equipaggio simpatico e ti danno il benvenuto a bordo della nave di Kol con allegria. Kol, a sua volta, li tratta come figli, e ti è chiaro dal modo in cui parlano tra loro che è un padrone ben voluto.

La nave salpa a mezzogiorno e grazie a un vento favorevole che riempie la sua vela triangolare procede spedita verso sud. Kol pensa che ci vorrà non piú di un giorno e mezzo al *Gioiello del Deserto* per coprire le miglia che separano Bir Rabalou da Bisutan. Ti suggerisce di rilassarti e di goderti il viaggio, ma malgrado il bel tempo e l'allegra compagnia, vieni disturbato da una strana inquietudine. Trascorri il tuo tempo sul ponte, perché le cabine e gli altri ponti della nave sono pieni di carico. L'unico riparo dal sole cocente che batte sul ponte è una tela bianca tirata vicino alla prua. Stai disteso lí all'ombra quando, nel tardo pomeriggio, senti il borbottio lontano di una tempesta.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione o della Telegnosi, vai al **288**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, vai al **129**.

120

Prima di riuscire a sguainare completamente l'arma, la creatura affonda i temibili artigli nel tuo petto: perdi 4 punti di Resistenza.

Ti alzi in piedi a fatica e sollevi l'arma per difenderti in una lotta disperata per la sopravvivenza mentre la bestia cerca di colpirti al viso con gli artigli tesi.

Deathstalker (compagna):
Combattività 42 Resistenza 40

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non allo Scudo Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **76**.

121

Ti arrampichi agilmente sulle sartie e ti avvicini al ragno gigante da dietro e da sotto. La creatura sta distruggendo l'albero maestro e le vele con le zanne potenti e dapprima non ti vede. Ma quando ti fermi per pochi attimi per sfoderare l'arma, all'improvviso l'essere volta la testa e ti fissa con gli orrendi occhi verdastri. Squittendo in tono eccitato, si sfrega le zampe anteriori, ed ecco che tra esse compare una scintilla: la bestia si sta preparando a lanciare un fascio di energia. Tagli rapidamente una scotta e balzi via dalla sartia appena in tempo per evitare una crepitante scarica elettrica che ti avrebbe ridotto in cenere. I tuoi riflessi fulminei ti hanno salvato, ma mentre, appeso alla scotta, ritorni al punto di partenza, vedi che il ragno gigante si sta preparando per un altro attacco.

La creatura aspetta che tu ritorni sui cavi da cui eri balzato e poi emette una scarica di un nauseabondo liquido verde da una saccoccia situata sotto la bocca

spalancata. Il fluido si indurisce in aria e si trasforma in tentacoli appiccicosi che minacciano di avvolgerti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **303**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **210**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **162**.

122

"È sbagliato! Questo posto non esiste!" grida il tipaccio, gli occhi che si spalancano dal terrore.

"Non conosce il nome della sua capitale!" esclama uno dei suoi compagni, la bocca aperta mentre cerca di sguainare la spada. All'improvviso sembra che tutti i presenti nella taverna siano preda di un'improvvisa pazzia. Il tipaccio estrae il coltello dalla cintura e cerca di colpirti, ma tu riesci a schivare l'attacco con l'avambraccio e lo stendi a terra mentre balzi in piedi. Due dei suoi compagni ti attaccano simultaneamente con la spada, e tu ti tuffi per evitare i loro colpi. Essi si feriscono l'un l'altro e cadono a terra gridando per il dolore. Una bottiglia volante ti colpisce alla testa mentre corri verso l'uscita (perdi 2 punti di Resistenza), ma riesci ad aprire la porta e a scappare nella via buia prima di venire ulteriormente ferito. Scopri purtroppo che la tua cavalla Jhani è scomparsa. Due uomini armati di spade appaiono nell'entrata alle tue spalle e tu ti affretti in strada. Ti servi delle tue facoltà Ramas di mimetizzazione per evitarli, ed essi rinunciano all'inseguimento.

Vai al **295**.

123

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Scudo* - e immediatamente un disco trasparente di protezione si forma davanti ai tuoi occhi. La freccia dell'arciere si infrange contro il tuo scudo e si rompe in mille pezzi, mentre nel medesimo istante vedi il tuo dardo penetrare nel petto del tuo potenziale assassino e farlo cadere a terra.

Per qualche incerto istante i marines credono che tu sia rimasto mortalmente ferito, ma poi ti vedono alzarti in piedi e correre verso di loro. Ernan ti aiuta a riprendere il tuo cavallo, poi salti subito in groppa per ripartire al galoppo lungo la via che conduce fuori da questa poco ospitale cittadina.

Vai al **52**.

124 *(fig. 7)*

Sei di buon umore quando raggiungi le antiche porte di Gologo. La tua cavalcata è stata veloce e piacevole, e sei ansioso di dare inizio all'ultima tappa del tuo viaggio per Elzian, domani alle prime luci dell'alba. Ti mancano solamente due giorni di cammino per raggiungere la meravigliosa città.

La città di Gologo possiede un'aura misteriosa ed esotica. Le sue antiche vie sono ricoperte di ciottoli di pietra verde, e ornamenti caratteristici dell'arte Vakeros abbelliscono ogni edificio e angolo di strada. Un festival avrà luogo questa sera, perciò la città è rallegrata da un'atmosfera carnascialesca. Mentre percorri la strada verso il mare, vedi una folla di Vakeros vestita di colori accesi e variegati. Alcuni indossano dei complicati copricapo di legno laccato e piume,



(fig. 7) La città di Gologo possiede un'aura misteriosa ed esotica.

altri sono coperti da cima a piedi da indumenti realizzati interamente con boccioli di fiori della giungla. La luna è piena, e la gente della città sta celebrando la fertilità della propria terra con offerte rituali di cibo e vino alla dea Ishir. È una festa gioiosa, e la spiaggia è piena di visi sorridenti e rilassati.

Se decidi di andare alla spiaggia e unirti ai festanti, vai al **251**.

Se preferisci invece metterti a cercare una locanda o una pensione dove poterti riposare per la notte, vai al **321**.

125

Nell'attimo in cui pronunci ad alta voce il numero antico, senti un rumore di pietra che gratta contro pietra e vedi la lastra di marmo scendere lentamente nel pavimento. Oltre il portale si trova una seconda sala in mezzo alla quale si trova un orrendo idolo di bronzo, posato su un piedistallo di agata rozzamente lavorata. Sistemato in una rientranza nel petto dell'idolo vedi uno smeraldo verde e scintillante grande quanto un pugno. Fiuti con cautela l'aria pesante della stanza segreta, e subito i tuoi sensi Ramas individuano l'inconfondibile puzzo della magia nera.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **215**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **130**.

126

Ti volti di scatto e ti metti a correre oltre la piazza in direzione del bazar. La folla grida e si dirada quando ti avvicini, perché vede gli scagnozzi del mercante di

schiavi inseguirti e non desidera rimanere coinvolta in uno scontro quando questi ti raggiungeranno. Poi all'improvviso, in mezzo al caos, vedi comparire Eran, Sligh e Oswin in groppa ai loro destrieri, e con il cavallo tuo e di Oriah al traino. La notizia di quanto stesse accadendo al mercato degli schiavi si è diffusa a macchia d'olio a Kilij, al che i marines si sono precipitati ai cavalli.

"Presto, Grande Maestro!" grida Oswin, lanciandoti la corda del tuo cavallo. "Dobbiamo andarcene subito!"

Balzi sulla coperta che funge da sella, afferri le redini di fortuna con entrambe le mani e affondi i talloni nei fianchi del cavallo per farlo partire subito al galoppo. Due degli scagnozzi del mercante ti si parano davanti, ma vengono travolti dagli zoccoli del tuo destriero che si scaglia in avanti. Percorrete un viale alberato sul lato meridionale della piazza, galoppando l'uno accanto all'altro. Mentre vi trovate ancora in quest'ampia via, vedi uno degli uomini del mercante di schiavi uscire di corsa dalla folla. È armato di arco, e mentre lo oltrepassi al galoppo, egli tira la fune dell'arco e punta la freccia contro di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 20 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto.

Se ora il totale è 2 o meno, vai al **238**.
Se va da 3 a 6, vai all'**84**.
Se è 7 o piú, vai al **284**.

127

Il capitano Raker divora con appetito un'abbondante colazione che consiste di fette di pane nero, pollo freddo e carne speziata. Tra un boccone e l'altro egli ti dice che i suoi ordini sono di portarti a Bisuran dopo aver fatto scalo a Barrakeesh per imbarcare il Lord Luogotenente Fernant. Egli crede che tu stia trasportando dei documenti di stato da fare vedere solamente a Fernant: ha già trasportato in passato viaggiatori Ramas e messaggeri e perciò l'uomo non sospetta assolutamente niente riguardo il vero scopo della tua missione.

Raker non vede l'ora di portare a termine questo viaggio in particolare. Oltre alla tariffa che ha incassato per il tuo passaggio, egli trasporta anche un carico di grano e legname destinato ai ricchi mercanti di Vassagonia a Bisutan. Purtroppo il capitano è notoriamente tirchio quanto si tratta dei suoi soldi, e infatti si aspetta che tu paghi per la colazione! Prima di lasciare la taverna e tornare alla nave, devi quindi saldare il conto per entrambe le colazioni (cancella 2 Corone d'Oro dal tuo Registro di Guerra).

Per proseguire, vai al **176**.

128

Nell'attimo in cui metti piede fuori dall'arena, vieni circondato da una folla esultante. Per evitarla sei costretto a scappare in un labirinto di viuzze. Dopo una concitata fuga, riesci a seminare gli eccitati inseguitori nei quartieri orientali della città. La notte sta calando rapidamente, e tra un'ora sarà buio. Mentre cammini sull'acciottolato rossastro della strada in direzione



(fig. 8) Per un attimo la testa del timoniere viene avvolta dalle fiamme di una sfera di fuoco.

della porta orientale della città, sbirci dentro alle vetrine di negozi ed empori ancora aperti, malgrado sia tardi.

Se decidi di entrare in una Erboristeria, vai al **324**.

Se decidi di entrare nel negozio di un fabbro che lavora con l'argento, vai al **151**.

Se decidi di visitare l'Emporio di Agemo, vai al **62**.

Se preferisci ignorare i negozi, puoi proseguire lungo al strada andando al **17**.

129 *(fig. 8)*

Osservi l'oceano e i banchi di nuvole scure che si fanno sempre piú grandi e minacciose. Percepisci che al loro interno albergano forze naturali potentissime che stanno crescendo di intensità. Capisci che la presenza della Pietra di Luna è parzialmente responsabile per questa situazione, anche se queste acque sono note per le improvvise e violente tempeste.

A poco a poco la temperatura scende, e le dolci ondulazioni del mare diventano piú violente. La brezza si trasforma in vento forte, mentre il cielo azzurro diventa piú scuro fino a quando il sole non scompare e la nave viene avvolta da un crepuscolo grigio. Ben presto i lampi sono l'unica fonte di illuminazione: squarciano le nubi che rotolano veloci e trasformano il mare in una bestia irata che sferza e scaraventa la nave di qua e di là con forza sovrannaturale. Poi l'oscurità viene rotta da una grande cortina di fuoco. Lingue di fiamma cadono e fanno ribollire il mare, sollevando, laddove colpiscono le onde, grandi nubi di fumo e vapore. Questi terrificanti fasci di energia mancano la nave per miracolo, ma ben presto un'altra forza terri-

ficante originata dall'infernale tempesta prende il loro posto.

Un centinaio di sfere di fuoco cadono dalle nuvole simili a una pioggia di meteoriti infiammate. Una di esse colpisce il timoniere, il quale si sforza di governare la nave. Per qualche attimo terribile la sua testa e il suo petto vengono avvolti dalle gialle fiamme ruggenti, poi la sfera di fuoco viene catturata dal vento e sospinta via nell'oscurità.

La ciurma grida per il terrore quando vede il compagno al timone: la parte superiore del corpo di quest'ultimo è stata trasformata in uno scheletro annerito e privo di carne, precariamente infisso su un moncherino di corpo fumante.

Il panico si impossessa dei marinai vassagoniani, che abbandonano i loro posti e si precipitano a cercare riparo di sotto, tra il pesante carico della nave. Cerchi di incoraggiarli quando all'improvviso una sfera di fuoco si stacca dal cielo e precipita proprio verso la tua testa.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **197**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **51**.

130

Oriah suggerisce che vi allontaniate da questa sala il piú in fretta possibile: anche lei percepisce chiaramente la presenza di qualche entità malvagia che, se disturbata, potrebbe farvi del male. Dai ascolto alle sue parole e ti allontani in fretta da questo luogo sinistro.

Vai al **344**.

131

Il locandiere non risponde alla tua domanda, ma stringe la mascelle e ti fissa con occhi gelidi. Poi il tipaccio e i suoi compagni tornano verso il bancone e ti si avvicinano.

"L'hai sentito, no?" dice uno di essi. "Non ci sono stanze".

"Ecco, appunto" sottolinea il manigoldo, "perché non te ne vai di qui, amico?" E con ciò estrae un coltello dalla cintura e lo impianta nel bancone. Poi guarda i suoi compagni, i quali subito calano le mani sull'elsa delle spade.

Se decidi di lasciare la taverna, vai al **145**.
Se vuoi protestare, vai al **209**.

132

Avanzi a fatica sul ponte che rolla con violenza e afferri il timone della nave, che sta girando senza sosta. Dopo essere riuscito a controllare la grande ruota, sei in grado di allontanare il vascello dalle onde in tempesta. Acqua fredda e fiamme bollenti colpiscono il tuo corpo, ma tu insisti con coraggio e conduci il *Gioiello del Deserto* verso uno spicchio di luce solare che scintilla come un faro della speranza oltre la tempesta sovrannaturale.

Dopo quella che a te sembra un'eternità, la nave emerge dalla cupa oscurità e naviga verso il mare calmo, baciato dai caldi raggi del sole. Dietro di te, la tempesta si cheta tanto rapidamente quanto s'era scatenata e, uno ad uno, i marinai ritornano ai loro posti

di lavoro. I visi abbronzati sono pallidi, le bocche cucite per lo spavento, ciò nonostante capisci dalle occhiate che ti rivolgono che ti sono molto grati per averli trascinati fuori da quell'inferno di acqua e fuoco. Anche Kol compare sul ponte, scosso e tremante, e riesce a trovare le parole per ringraziarti. Loda la tua bravura e il tuo coraggio e dice che lui e i suoi uomini devono a te la loro salvezza. Come segno di gratitudine, egli ti offre una saccoccia contenente 20 Corone d'Oro (Se decidi di tenere questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Per tutta la notte il *Gioiello del Deserto* percorre il caldo mare del sud, e all'alba ti svegli sul ponte di poppa ad una vista davvero magnifica. Un branco di pesci volanti corrono accanto alla nave. Mentre balzano e si tuffano nelle onde verdi-azzurre, quando i raggi del sole li colpiscono, i loro corpi scintillanti riflettono i colori dell'arcobaleno. Fai colazione con l'equipaggio che, in segno di rispetto, insiste che ti sia riservato il cibo migliore (recupera 3 punti di Resistenza. Hai anche cibo a sufficienza per 2 Pasti).

Per proseguire, vai al **100**.

133

Mentre giaci all'aperto sul tuo materasso e osservi il cielo notturno, fai ricorso alla tua conoscenza dell'astrologia per individuare dei segni tra la configurazione delle stelle. Tracci cosí i contorni di un serpente e di una spada dalla lama ampia: interpreti queste immagini come avvertimenti di possibili tradimenti o di conflitti che ti aspettano. Le immagini restano a lungo nella tua mente fino a quando, a poco a poco, non scivoli nel sonno.

Vai al **327**.

134

Rhous prende la corona e la esamina con cura. Capisci dalla sua espressione che è deluso: aveva sperato di acquistare qualcosa di maggior valore. Dopo qualche momento egli ti offre 15 Corone d'Oro. Barattate per un po' e vi accordate sulla somma finale di 20 Corone d'Oro.

(Se, oltre alla Corona Siyen possiedi anche altri oggetti, Rhous è disposto a pagare 10 Corone d'Oro per il Teschio di Ferro e 30 Corone d'Oro per lo Smeraldo Kutyan. Ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra prima di proseguire la tua avventura).

Vai al **349**.

135

Stai per raggiungere la fine della banchina quando vieni visto da una sentinella particolarmente guardinga, la quale ti ordina di fermarti. Ignori il comando e continui a correre, scappando lungo una viuzza laterale. Prosegui senza sosta, ma la via ti viene bloccata da tre sentinelle cittadine. Sorprese alla vista di quest'uomo del Nord che sta per travolgerli i tre sguainano la spada e si preparano ad affrontarti.

Sentinelle Cittadine:
Combattività 33 Resistenza 35

Se vinci questo combattimento, vai al **334**.

136

Ti sfili di spalla l'arco ed estrai una freccia dalla faretra il piú in fretta possibile. Prendi velocemente mira e fai fuoco contro il tuo potenziale assassino mentre, nello stesso momento, anch'egli fa partire il suo dardo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o meno togli 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **320**.
Se è 5 o piú, vai al **296**.

137

Il vecchio si scusa ancora una volta per averti disturbato. Chiudi la porta e senti i suoi passi allontanarsi lungo il corridoio.

Prima di metterti a dormire, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **207**.

138

L'oste intasca le tue corone d'oro (cancellale dal tuo Registro di Guerra) e ti conduce su per una instabile scaletta di bambú fino a un corridoio adorno di arazzi piuttosto malandati. Ti indica la prima stanza sulla destra e poi ti augura la buonanotte.

"E la mia chiave?" chiedi. Egli ti guarda e scuote le spalle. "Non c'è chiave" dice, poi si volta e ridiscende le scale. Apri la porta e ti ritrovi in una grande stanza con un balcone che ti offre una bellissima vista della spiaggia e della festa che lí sta avendo luogo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **330**.
Se va da 5 a 9, vai al **92**.

139

Ti alzi a fatica in piedi e ti fermi per sfoderare l'arma prima di attraversare il ponte e tornare vicino al parapetto della nave. Il vascello nemico ha speronato l'*Orgoglio di Sommerlund*, e ora un'orda di guerrieri sta calando a bordo della nave colpita. Un'ombra oscura il cielo sopra la tua testa, e quando sollevi lo sguardo vedi il ragno gigante muoversi rapidamente verso la vedetta. L'uomo di guardia grida per il terrore e piuttosto che finire vittima del mostro si getta in mare. Attraverso il fumo che s'addensa sul ponte riesci a scorgere il sergente Dryan e i suoi uomini combattere valorosamente per respingere gli attaccanti. I marinai di Raker sopravvissuti all'impatto corrono a dar manforte agli uomini di Dryan, ma è evidente che non sono soldati addestrati e i pirati stanno avendo la meglio su di loro.

Se decidi di scendere sul ponte di sotto a combattere accanto ai marines del sergente Dryan, vai al **21**.
Se preferisci arrampicarti sulle sartie e attaccare il ragno gigante, ora appollaiato sulla vedetta, vai al **121**.

140

Passa un'ora prima che giunga il tuo turno di entrare nella tenda di Temujun. Dentro ti aspetta un uomo anziano avvolto da una tunica di seta. Indossa un collare incastonato di gioielli e un grande turbante blu avvolto impeccabilmente attorno al fragile capo. Siede a gambe incrociate su un mucchio di cuscini e in grembo tiene una sfera di cristallo rosa.

Senza sollevare lo sguardo dalla sfera di cristallo egli ti dice di sederti di fronte a lui e di posare qualsiasi arma tu possa avere sul pavimento. Fai come ti dice, e l'uomo chiude gli occhi e comincia a concentrarsi. Dopo qualche attimo li riapre e fissa il tuo borsello con sguardo scioccato e sorpreso: capisci subito che ha individuato la presenza della Pietra di Luna. Il fragile vecchio comincia a tremare, mentre il sudore gli imperla la fronte. Per un attimo spalanca gli occhi, poi sviene e cade all'indietro sui cuscini.

Se decidi di far rinvenire il vecchio, vai al **102**.

Se preferisci raccogliere le armi e lasciare la tenda, vai al **149**.

141

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e lanci un fascio di energia contro il leader dei volatili. Il fascio colpisce l'ala del grande uccello, facendolo precipitare a spirale verso le rocce. Yranai emette un *urrà!* di gioia, ma la sua soddisfazione è prematura. Osservi atterrito mentre l'itikar si scontra con il pallone e ne squarcia la tela con gli artigli. In un disperato tentativo di sopravvivere, prima di cadere a incontrare il suo destino tra i boschi sottostanti l'animale ha tentato di aggrapparsi alla navicella.

L'impatto dell'uccello con la tela ti fa cadere sul fondo del cesto. Yranai ti piomba addosso, e giacete entrambi mezzi intontiti mentre il pallone viene scagliato via da un'altra folata di vento.

Ti liberi dal peso del vecchio mago e ti alzi in piedi. Senti che il pallone sta perdendo rapidamente quota e, quando sbirci oltre il bordo della cesta, vedi gli alberi dei declivi piú bassi diventare sempre piú grandi. Yranai si alza in piedi accanto a te, ma quando vede lo squarcio nella tela del pallone sviene dalla paura e cade nuovamente sul fondo della cesta. Ti metti in fretta il suo fragile corpo in spalla, poi posi un piede sul bordo della cesta e ti prepari a compiere un balzo disperato e ad abbandonare il pallone destinato a schiantarsi tra i pini dei monti.

Mentre cadi, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* - e immediatamente esso ti permette di controllare la velocità di caduta. Vedi il pallone schiantarsi tra gli alberi del bosco e ti prepari al momento in cui toccherai il terreno.

Sfortunatamente, quando hai lanciato l'incantesimo, non hai calcolato che il peso di Yranai avrebbe limitato gli effetti della magia, ed è solo quando sei a meno di dieci metri da terra che capisci che stai scendendo troppo velocemente. Cerchi di rimediare, ma è troppo tardi, e colpisci le rocce con un impeto tale da farti perdere i sensi.

Vai al **341**.

142

Ti svegli all'alba fresco, riposato ed ansioso di riprendere il viaggio verso sud per la città di Bir Rabalou. Nel corso della mattinata tu e i tuoi compagni oltrepassate diversi mercanti e carovane diretti verso Capo Kabar per vendere le loro mercanzie. Le vostre carnagioni chiare e i vostri abiti di sommerliani attirano occhiate sospettose dai conducenti delle carovane, costringendovi a fermarvi quando arrivate in un villaggio poco dopo mezzogiorno. Qui i marines si mettono a cercare dei mhaktis, le ampie tuniche grigie e bianche tradizionalmente indossate dagli abitatori della Vassagonia. Mentre essi sono occupati nella ricerca di questi abiti, tu abbeveri i cavalli e dai loro da mangiare alle stalle del villaggio. Stai badando alle bestie quando un venditore ambulante ti si avvicina. Spinge un carretto sul quale sono in bella mostra i seguenti oggetti:

Pugnale	Olio profumato
3 candele	Pantofole
Coppa di rame	Corda
Lanterna	Lira *(strumento musicale)*
Palla di gesso	3 Frecce

Gli oggetti del venditore costano 1 Corona d'Oro ciascuno: se decidi di acquistare una o piú cose, ricordati di modificare di conseguenza il tuo registro d'azione.

Dopo un po', i tre marines ritornano alle stalle. Indossano ora dei mhaktis e, quando si tirano su il cappuccio, vedi che in effetti potrebbero proprio passare per Vassagoniani. Arrotolano le uniformi di marines e le legano alle coperte che fungono da sella, poi montate tutti e quattro a cavallo e lasciate il villaggio. Il sole sta calando all'orizzonte quando vi imbattete nel villaggio successivo sulla strada per Bir Rabalou. Il villaggio si trova al limitare di un'ampia spiaggia e può essere raggiunto solamente imboccando un sentiero sabbioso che si diparte dalla strada principale. Quando raggiungete la biforcazione, notate un gruppo di persone del luogo che si è riunito attorno a qualcosa trasportato sulla spiaggia dalle onde del mare.

Se decidi di lasciare la strada principale e scendere sulla spiaggia, vai al **24**.

Se preferisci ignorare il villaggio costiero e proseguire il viaggio verso sud, vai al **232**.

143

"La tua arma... è stata fatta dalla magia" dice con voce roca. "Non è malvagia. Ma non è la magia del Regno Antico. Puoi tenerla... ma dovrai pagare un pedaggio al villaggio".

Fai per tirare fuori il borsello dei soldi, ma il Vakeros ti dice che non vuole il tuo oro. In cambio del permesso di fare entrare nel villaggio la tua Arma Ramas, egli prenderà o 2 Oggetti dello Zaino o 1 Arma (normale).

Modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra e poi vai al **347**.

144

Scendi in fretta dal ponte di poppa e ti affretti verso il punto in cui il sergente Dryan sta dando ordini ai suoi uomini. La nave pirata in testa è ora vicinissima, tanto che riesci a vedere i visi truci della ciurma assassina.

I marines di Dryan sono occupati a ricaricare i tre cannoni a rotazione fissati sul parapetto di sinistra. Una volta effettuata l'operazione, ciascun tiratore marine solleva il braccio a segnalare che l'arma è pronta. Dryan sta aspettando che anche il terzo marine dia il suo segnale quando all'improvviso si sente un ruggito tempestoso, ed ecco che una sbuffata di fumo grigio erompe dalla prua della nave all'attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **335**.
Se va da 4 a 6, vai al **27**.
Se va da 7 a 9, vai al **190**.

145

"Grazie per l'ospitalità!" dici in tono sarcastico dirigendoti verso la casa. Un silenzio teso riempie la taverna, mentre l'oste e la folla degli astanti ti fissano con occhi carichi di odio. Sei contento di andartene, ma quando esci scopri con disappunto che la tua cavalla Jhani non c'è piú. Due figure appaiono sulla soglia alle tue spalle, ma decidi che sarebbe inutile chiedere loro dove si trovi, perciò ti avvii lungo la strada in cerca di un posto piú accogliente.

Vai al **295**.

146

Cavalcate tutta la notte lungo la strada costiera deserta e coprite molta strada. Poco dopo l'alba oltrepassate un segnale di pietra che indica verso sud. Inciso sulla pietra c'è il seguente messaggio, scritto in vassagoniano antico: Bir Rabalou - 160 miglia.

Dopo il segnale la strada costiera sale verso una distesa di aride colline popolate da capre selvagge. Ad est intravedi di tanto in tanto l'oceano oltre le colline spoglie, mentre ad ovest scorgi una catena di montagne lontane, i picchi innevate che scintillano bianchi sotto il forte sole del deserto. Poco prima di mezzogiorno arrivate nella città di Kilij, che si trova in uno stretto passo tra due ripide colline. Oriah e i marines sono stanchi e pesti dopo la lunga cavalcata notturna e ti chiedono di fermarti per mangiare e riposarsi un po'. Entrate tutti assieme nell'affollata piazza del mercato e smontate nei pressi di una fontana, dalla quale i vostri cavalli bevono avidamente. Attorno a voi vi è un'atmosfera amichevole, mentre la gente del villaggio mercanteggia e baratta a voce alta. Un ragazzino si offre di stare attento ai vostri cavalli mentre visitate il mercato. All'inizio sei sospettoso, ma poi il tuo sesto senso ti conferma l'onestà del ragazzo, il quale si merita tutta la tua fiducia. Oriah gli dà una Corona d'Oro, e il suo viso si illumina di gioia: questa settimana potrà mangiare bene!

I marines vogliono esplorare il bazar del mercato nella speranza di trovare delle coperte e delle funi con cui poter improvvisare delle selle e delle redini per i cavalli. Oriah è incuriosita dal grande numero di persone che affollano il mercato e vuole scoprire il motivo di tanto interesse per questa remota città di collina. Anche tu sei curioso e perciò decidi di seguirla. Dopo esservi accordati con i marines sull'ora del ritorno, segui Oriah che si fa strada tra la folla vociante. Quando alla fine raggiungete il centro del mercato, trovate ad attendervi qualcosa di inatteso e decisamente sorprendente.

Vai al **31**.

147

Ti servi della tua Arte Superiore per far sollevare dall'umida terra del sottobosco delle zolle fradicie e delle pietre e bombardare cosí la bestia che avanza. Essa ulula quando le affilate schegge di granito le tagliano il muso e le zampe, esita per un attimo, ma non rinuncia all'attacco, e tu sollevi subito l'arma, pronto a difenderti.

Vai al **300**.

148

Vi allontanate in fretta da Khor e vi accampate su una spiaggia tre miglia a sud della città. Prima di mettervi a dormire tu e i tuoi compagni cercate di determinare a quanta distanza vi troviate da Bisutan. Con l'aiuto della mappa e la conoscenza delle stelle giungete alla conclusione che la città si trova a solo due giorni di viaggio.

Il giorno dopo vi rimettete in cammino prima dell'alba e avanzate di buona lena lungo la strada costiera. Al tramonto vi accampate nei pressi di un boschetto di alberi di limoni, dove assieme alla cena di frutti di mare vi godete profumi e i frutti stessi del posto. Dormite bene, ma il giorno dopo una sgradevole sorpresa vi attende.

Vai al **323**.

149

Apri la tenda di Temujun e vedi il giovane assistente in piedi con uno sguardo ansioso. Guarda dentro la tenda e vede il suo padrone privo di sensi riverso sui guanciali.

"Mille scuse, signore" dice il giovane, torcendosi nervosamente le mani. "Il mio padrone è vecchio e si stanca facilmente. Vi prego non offendetevi, gli capita spesso di addormentarsi durante una consultazione. Ecco, potete riprendere i vostri soldi..." e con ciò egli prende due Corone d'Oro dalla sua saccoccia e te le mette in mano (Annota queste due Corone d'Oro sul tuo Registro di Guerra).

La folla di fuori mormora per la delusione quando il giovane dice loro che non vi saranno altre consultazione per stanotte. Mentre egli torna loro i soldi, cammini fino al limitare dell'oasi per bagnarti il viso e bere l'acqua fresca. Le fiamme gialle del falò scintillano sulla sua superficie, e tu ti fermi ad osservare i viaggiatori seduti attorno ad esso, intenti a seguire lo spettacolo.

Se decidi di unirti a loro, vai al **40**.

Se preferisci ritirarti nella carrozza vuota per dormire, vai al **290**.

150 *(fig. 9)*

Il servitore di Fernant ritorna nella stanza accompagnato da una bellissima giovane. La donna indossa un semplice abito da contadina color marrone, ma la lunga treccia nera e la carnagione scura indicano che è di nobili natali. Per un attimo la giovane ti fissa con i suoi profondi occhi bruni, e tu capisci subito che in lei la bellezza si accompagna all'intelligenza.

"Questa è Oriah" ti dice Fernant, alzandosi dalla sedia. "Benvenuto, mia cara. Sei tra amici qui". La giovane gli offre la mano elegante, e Fernant la bacia legger-



(fig. 9) Per un attimo la giovane ti fissa con i suoi profondi occhi bruni.

mente prima di tornare a rivolgersi a te. "Le ho promesso un passaggio fino a Bisutan a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*. Spero che non abbiate obbiezioni?" egli dice.

Dapprima non sei convinto dell'opportunità di offrire un passaggio a una sconosciuta a bordo della nave. Oriah è una donna molto bella, e la sua bellezza verrebbe di certo apprezzata nel corso del lungoviaggio verso sud, ma gli agenti di Naar sono ben noti per aver saputo assumere molte sembianze allo scopo di portare a fine i loro piani malvagi. Fernant, vedendo la tua riluttanza, cerca di convincerti spiegando la situazione in cui Oriah si trova, e non per colpa sua.

Vieni a sapere che la giovane è la figlia di Khasal - il Funtal di Fio Fadali - un uomo ricco, potente e spietato, che ha promesso la mano di sua figlia a Sesketera, governatore della città stato di Tabras, nel Shadaki nord-orientale. Sesketera è un corteggiatore crudele e brutale, e Oriah sarebbe costretta a trascorrere la propria vita come poco piú che schiava se il matrimonio ordito dal padre avesse luogo. Il padre della ragazza è sordo ai desideri della figlia, e il suo unico interesse è di carattere politico, poiché gli sta a cuore l'unione delle due città. La felicità della figlia non significa nulla per lui se paragonata alle richezze e al potere che gli assicurerebbe l'unione con la Casata di Sesketera.

Oriah è fuggita dal palazzo del padre a Fio Fadali e ha cercato rifugio a Barrakeesh, ma gli agenti impiegati dal padre e Sesketera l'hanno rintracciata nella capitale, e ora la giovane è costretta nuovamente a scap-

pare. Fernant, mosso a pietà dal destino sfortunato della giovane e coraggiosa fanciulla, si è impegnato ad aiutarla a raggiungere Bisutan, dove degli amici fidati la faranno passare sana e salva nella vicina Kakush.

Dopo aver udito la storia della giovane ed esserti assicurato che essa non rappresenti alcuna minaccia per la tua missione, accosenti ad ospitarla a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*. Oriah e Fernant ti ringraziano, e il Lord Luogotenente suggerisce che forse è giunto il momento di ritirarsi per la notte. Fa accompagnare Oriah da un servitore in una stanza vicina e a te offre una camera al piano superiore. La notte è calda e umida, e perciò pensi che forse sarebbe meglio dormire fuori sul tetto. Fernant fa portare un letto, su cui ti stendi per riposare sotto le stelle del deserto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al **133**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **327**.

151

Entri nel negozietto e vieni avvolto da un cocktail di aromi che quasi ti tolgono il fiato: lucidi per pulire il metallo, acidi corrosivi e ruggine. Tossisci per schiarirti la gola dal gusto poco piacevole che i forti odori ti lasciano in bocca, e all'improvviso il proprietario del negozio compare da dietro il banco. Egli crede che tu stia cercando di attirare la sua attenzione.

L'uomo vede che sei un guerriero, perciò solleva il coperchio di un grande bancone affinché tu possa esaminare le sue armi. Ciascuna è rivestita del piú fine argento e vicino porta un cartellino con su impresso il prezzo.

Spadone	8 Corone d'Oro
Martello	7 Corone d'Oro
Pugnale	3 Corone d'Oro
Ascia	8 Corone d'Oro
Spada	4 Corone d'Oro
Frecce	1 Corona d'Oro

Se decidi di comperare una o piú delle armi qui elencate, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare il negozio, vai al **17**.

152

Mentre vi arrampicate tra le colline e lasciate alle vostre spalle la strada costiera, il caldo oppressivo del sole deserto a poco a poco cede il posto a una piacevole frescura. Per fortuna la strada di collina è in buono stato, e tu sei in grado di rilassarti e di godere del magnifico panorama circostante. È il primo pomeriggio quando arrivate ad un ponte di pietra che attraversa una gola dalle pareti ripide. Dall'altra parte del ponte vedi un cabina per pagare il pedaggio, una locanda e qualche capanna di pietra, il tutto a formare un piccolo villaggio di montagna. Con la luce che si fa sempre piú scarsa, decidete di attraversare il ponte e trascorrere la notte nel villaggio. Siete a metà via quando un alto uomo muscoloso, che indossa un mhaktis scarlatto e regge una spada cerimoniale, vi ordina di fermarvi. Vi dice che se desiderate attraver-

sare il ponte e trascorrere la notte alla locanda, dovete pagare 20 corone d'Oro.

Se decidi di pagare il prezzo, cancella 20 corone d'Oro dal tuo Registro di Guerra e vai al **37**.

Se non hai Corone d'Oro a sufficienza, o se semplicemente non vuoi pagare, vai al **338**.

153

Servendoti della tua Arte Superiore, ordini al ragno di tornare nella sua tana. L'animale obbedisce all'istante al tuo comando mentale, corre via e scompare in una crepa del pavimento di bambú. Il rischio che hai appena corso ti rende nervoso, e non riesci piú a riaddormentarti (perdi 2 punti di Resistenza).

Alle prime luci dell'alba, raccogli il tuo equipaggiamento e scendi nel recinto a prendere il tuo cavallo. Il locandiere ti chiama dalla finestra della cucina e ti offre un vassoio con una abbondante colazione, ma il ricordo del ragno ti toglie ogni appetito. Lo saluti con un cenno della mano, rimonti a cavallo e attraversi al galoppo leggero il cortile.

Vai al **314**.

154

La tua freccia manca il bersaglio e colpisce solo di striscio la creatura che sta balzando in aria, ma la ferita causata è superficiale e non riesce a fermare la bestia.

Stai per ricaricare l'arco per far nuovamente fuoco contro il mostro quando all'improvviso vi è un urto tremendo. L'*Orgoglio di Sommerlund* si scuote con violenza, e tu vieni scaraventato all'indietro sul ponte.

Vai al **274**.

155

Mentre ti volti per lasciare la taverna, vieni avvicinato da un giovane elegantemente vestito. Ha sentito la conversazione con la donna e si dice preoccupato per te. Ti dice che la città è un posto molto pericoloso di notte e si offre di comperare qualsiasi oggetto tu voglia vendere in cambio di denaro.

L'uomo pagherà 10 Corone d'Oro per ogni Oggetto Speciale (esclusa, naturalmente, la Pietra di Luna, che non è in vendita), 3 Corone d'Oro per ogni Arma, 1 Corona d'Oro per ogni Oggetto dello Zaino. Se desideri ricavare un po' di denaro vendendo qualche oggetto del tuo equipaggiamento, modifica il tuo Registro di Guerra di conseguenza.

Se ora possiedi 3 Corone d'Oro o piú, vai al **291**.

Se ora possiedi 2 Corone d'Oro o meno, vai al **214**.

156

La strada diventa sempre piú tortuosa mentre attraversate la parte centrale dei Monti Koneshi. A lunghe salite tortuose di fianco a rocce a precipizio seguono discese in boschi fitti che mettono alla prova i vostri nervi e la vostra bravura di cavallerizzi. Tra i tronchi dei pini biondi di Vassagonia che costeggiano la strada scorgi gli occhi ferini dei lupi dei boschi. I loro ululati disturbano i cavalli, e cosí sei costretto a servirti delle tue arti Ramas per tenere calmi tutti e quattro i destrieri, che altrimenti diventerebbero incontrollabili.

Poco dopo mezzogiorno sentite il borbottio del tuono echeggiare tra i picchi che vi circondano. Immagini che si stia avvicinando una tempesta, ma il cielo sopra di voi è sereno, e i tuoi sensi affilati non percepiscono alcun vento o alcun cambiamento nella pressione atmosferica. Piú avanti, mentre il sentiero passa attorno a un picco, vedete la causa del rombo: davanti a voi la strada è bloccata da una frana. La polvere è scesa, e quando intensifichi la vista ti sembra di scorgere una via per oltrepassare la montagna di rocce e detriti. Dici ai marines di aspettarti e vai avanti a vedere se è sicuro procedere in questa direzione. Ti stai facendo strada con cautela tra i massi quando all'improvviso un alto ruggito riempie le tue orecchie: sollevi lo sguardo e vedi tonnellate e tonnellate di pietrisco e sabbia scendere tuonando sul fianco della montagna. Il sentiero è troppo stretto per voltare il cavallo, perciò affondi i talloni nei suoi fianchi e lo spingi in avanti al galoppo. Con tuo orrore, il cavallo cade nel panico e si solleva sulle zampe posteriori, facendoti cadere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 0 o 1, vai al **276**.
se va da 2 a 6, vai al **29**.
Se è 7 o piú, vai all'**86**.

157

Fai ricorso ai tuoi poteri Ramas degli elementi, crei una contro-corrente dalle correnti termali e preghi che essa sia abbastanza forte da spostare la traiettoria del pallone e fargli evitare cosí i picchi frastagliati.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è ora 20 o piú, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **218**.
Se è 5 o piú, vai al **307**.

158

Intoni con attenzione le parole dell'incantesimo della Confraternita *Individua il Pericolo*. Nell'attimo in cui pronunci la sillaba finale capisci all'improvviso che le creature dell'ombra che si nascondono tra le rovine di Kita Cove sono completamente malvagie e posseggono un potere che potrebbe venire diretto contro la nave. Informi immediatamente il capitano Raker di quanto hai scoperto e gli consigli di allontanare l'imbarcazione da Kita Cove il piú in fretta possibile. il capitano dà ascolto ai tuoi avvertimenti e ordina alla ciurma di spiegare ogni centimetro di vela a disposizione per approfittare al massimo del vento favorevole e allontanarsi subito da questo luogo sinistro.

Vai al **287**.

159

Dopo una deliziosa cena di pesce e verdure lesse (recupera 2 punti di Resistenza) vieni a sapere che il nome del vecchio è Yranai e che è nativo di Hikas. Stava tornando a casa da Bisutan a bordo della sua navicella volante quando il motore si ruppe e fu costretto ad un atterraggio di fortuna tra le colline qualche miglio a nord della città. Trascorrerà la notte alla taverna mentre il fabbro riparerà il convettore, il marchingegno che ha strappato il tuo mantello. Quando


(fig. 10) "Questa quarantena sarà rigidamente seguita".

gli dici che sei diretto a Elzian, egli ti offre un passaggio a bordo del *Simoom*, la sua navicella volante. Viaggiare per aria fino a Elzian ti risparmierebbe molti giorni di viaggio, soprattutto dal momento che devi ancora attraversare i Monti del Gran Masourn. Accetti quindi con piacere l'offerta di Yranai e ti metti d'accordo di incontrarlo nel bar all'alba; da lí egli ti porterà nelle colline, dove la sua navicella è atterrata.

Vai al **179**.

160 *(fig. 10)*

Al di là delle mura di protezione, le vie deserte conferiscono a Khor l'aspetto di una città fantasma. Intensifichi la vista e riesci a contare piú di cento tombe scavate di fresco a meno di cinquanta passi al di là delle porte della città. I cancelli stessi sono aperti e senza sentinelle, e quando li oltrepassate gli zoccoli dei vostri cavalli producono un eco sordo tra le mura delle case deserte. Senti il suono distante di una campana: segui quel rumore, che vi conduce in cima a una montagnola da cui potete vedere il porto. Qui per la prima volta scorgi alcuni abitanti e rimani scioccato nel constatare quanto pallidi e smunti essi siano.

Si sta celebrando un funerale, e i parenti del morto seguono un feretro su cui si trova una bara drappeggiata di seta nera. La processione si ferma quando raggiunge la cima della montagnola, poi la bara viene rapidamente interrata e sigillata nella tomba di marmo. Un uomo dall'aspetto importante si rivolge alle persone in lutto. Egli loda le qualità del defunto e poi, in veste di Sindaco di Khor, dichiara aperto da mezzanotte lo stato di quarantena.

"Questa quarantena sarà rigidamente seguita" egli dice con voce severa, "fino a quando la maledizione della Febbre di Bita non verrà sradicata dalla nostra città!"

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **265**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **178**.

161

Gli uomini che si trovano vicino al bancone si allontanano quando tu ti avvicini, e uno di essi, un tipo aggressivo con occhi ravvicinati e il mento pronunciato, ti lancia un'occhiata assassina. Tu lo ignori e chiedi all'oste una camera e un posto nelle stalle per il tuo cavallo. Il locandiere ti dice che la taverna è piena e ti suggerisce di cercare altrove. Scritto su una lavagna sopra il bancone leggi il messaggio: "Stanze - 2 Corone d'Oro a notte", e appese su un pannello dietro il locandiere conti sette chiavi. L'uomo ti sta mentendo, tutte le stanze della taverna sono libere.

Se decidi di chiedere all'oste perché stia mentendo, vai al **131**.

Se decidi di posare sul tavolo 2 Corone d'Oro, vai al **191**.

162

Ti getti di lato nel tentativo di evitare i tentacoli collosi della ragnatela, ma i tuoi rapidi riflessi ti risparmiano solo in parte l'attacco del mostro: infatti, il fluido appiccicoso ti avvolge le gambe e ti impedisce di muoverti. Mentre cerchi di liberarti, il ragno gigante esce dalla vedetta e avanza verso di te.

Otokh:

Combattività 40 Resistenza 40

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico tranne che al Raggio Ramas. A causa dell'impedimento che ti lega i movimenti, riduci la tua Combattività di 3 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **315**.

163

Riprendi conoscenza in mezzo a un turbinio di colori (perdi 8 punti di Resistenza). Ammaccato e dolorante, ti metti a sedere e vedi i resti del pallone appesi a un albero e sparpagliati sulle rocce circostanti. Qualche metro piú in là si trova Yranai, privo di conoscenza e con la gamba sinistra rotta. Ti porti immediatamente al suo fianco e stai per esaminare la sua gamba ferita quando senti delle voci che ti chiamano dagli alberi. Tre Vakeros compaiono dai pini e vi si avvicinano di corsa. Esamini il vecchio mago e scopri che ha smesso di respirare: è in punto di morte. Solamente l'impiego delle tue facoltà Ramas riesce a farlo respirare di nuovo e a riportarlo cosí alla vita. Rimetti a posto la sua gamba fratturata, ma nonostante gli sforzi non sei in grado di fargli riprendere i sensi.

I tre Vakeros ti dicono che conoscono Yranai e si offrono di prendersi cura di lui. Costruiscono una barella di fortuna con i loro mantelli e lo portano al loro insediamento, a meno di un miglio di distanza. Trascorri lí la notte e usi le tue facoltà curative per salvare la gamba del vecchio mago prima di metterti a dormire per qualche ora. All'alba ti svegli, ma Yra-

nai è ancora privo di sensi. Sei ansioso di proseguire il tuo viaggio, ma ti senti responsabile per il vecchio mago e vuoi aiutarlo a riprendersi. Parli con i Vakeros e dici loro che devi andartene, ed essi ti assicurano che con loro Yranai è in buone mani. Ti promettono di prendersi cura di lui e ti offrono uno dei loro robusti cavalli di montagna, una vecchia cavalla di nome Jheny, per proseguire il viaggio verso sud. Accetti con gratitudine la loro generosa offerta e poi li saluti prima di lasciare l'insediamento imboccando un sentiero di montagna.

A mezzogiorno del dí seguente il sentiero emerge infine dai piedi dei Monti del Gran Masourn e si unisce alla strada costiera a circa trenta miglia di distanza da Hikas. In lontananza vedi un villaggio e ti avvii al galoppo verso di esso. Dapprima gli abitanti sembrano amichevoli e gentili quanto i Vakeros che ti hanno dato il cavallo, ma nell'attimo in cui ti scorgono, rimangono paralizzati, e alcuni di essi fanno addirittura cadere gli oggetti che tengono in mano e cominciano a tremare dalla paura.

Se decidi di fermarti a parlare con gli abitanti del villaggio, vai al **171**.

Se decidi di ignorarli, puoi proseguire lungo la strada per Hikas andando al **273**.

164

Alla giovane che vende i biglietti dispiace vedere che non hai i soldi per pagarti il viaggio fino a Bavari. Sussurra qualcosa nell'orecchio del padre, uno dei proprietari, il quale con una scrollata di spalle acconsente alla richiesta della figlia. La giovane ti fa cenno di avvicinarti e ti dice che accetterà un'Arma oppure due Oggetti dello Zaino al posto del prezzo del biglietto (Cancella o 1 Arma o 2 Oggetti dello Zaino dal tuo Registro di Guerra).

La giovane sorride e imprime un marchio rosso sul dorso della tua mano ad indicare che hai pagato il prezzo del passaggio.

Qualche minuto dopo una delle guardie si avvicina al galoppo alla fila di carri per annunciare che la carovana partirà tra cinque minuti. Con un misto di trepidazione ed eccitazione, prendi posto a bordo di uno degli spaziosi carri per i passeggeri e ti sistemi il piú comodamente possibile per il lungo viaggio.

Vai al **180**.

165

Da dietro le isole distanti emerge una possente nave da guerra. Intensifichi la vista, ti concentri sul vascello che avanza, e vedi che la vela rossa che la sospinge porta ricamato uno strano blasone: un serpente attorcigliato attorno alla lama di una spada curva d'argento. Comunichi quanto hai veduto a Fernant, e Oriah emette un'esclamazione impaurita.

"È il simbolo di Ghol-Tabra" ti dice il Luogotenente, "la città governata da Sesketera". La sola menzione del nome dell'indesiderato corteggiatore basta a fare svenire la ragazza. La afferri mentre essa sta per accasciarsi a terra, poi Fernant la solleva tra le braccia e la porta di sotto nella sua cabina. Una volta che i due hanno lasciato il ponte, rivolgi tutta la tua attenzione al vascello che avanza rapido, poiché è piú che evidente dalla sua rotta che i pirati intendono prendere d'assalto l'*Orgoglio di Sommerlund*.

Il capitano Raker suona l'allarme, e l'equipaggio tenta disperatamente di allontanare l'*Orgoglio di Sommerlund* dalla rotta della nave nemica. I marines del sergente Dryan si affrettano a caricare i cannoni e si preparano a fare fuoco. Il vascello nemico modifica a sua volta la rotta per mantenere la linea di attacco e, mentre esso si avvicina, vedi che si tratta di una macchina da guerra davvero formidabile. Lastre di metallo ne proteggono lo scafo a prua, mentre guerrieri allineati con addosso armature rosse e corazze d'argento affollano il ponte e il castello di prua. Poi noti una figura scura appollaiata su uno degli arieti che si protendono da sotto il bompresso. Ti concentri su quella strana creatura, ma prima di riuscire a determinarne l'identità o la natura, i tuoi sensi vengono assaliti da un'ondata di potente energia psichica.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **202**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **319**.

166

Lanci alcune monete ai bambini (cancella dal tuo Registro di Guerra le monete donate, ricordando che il minimo per una donazione è 3 Corone d'Oro) e la tua generosità attrae immediatamente una folla di gente. Quando rifiuti di dare altro denaro, la gente del villaggio diventa aggressiva, e sei costretto a scappare al galoppo per evitare di essere trascinato giú dal cavallo. Raggiungi la strada e prosegui verso est in direzione di Hikas.

Vai all'**89**.

167

Il sentiero orientale prosegue pigramente attraverso le aride colline che costeggiano l'oceano selvaggio e azzurro. Ben presto il caldo oppressivo e arido del Dry Main viene temperato dalle fresche brezze salate che spazzano fin qui dalla costa battuta dalle onde. Questi venti rinfrescanti rendono il vostro viaggio molto piú rapido e, mentre galoppi, riesci a rilassarti e a godere del magnifico panorama selvaggio. Mentre il crepuscolo stende le sue ombre sul cielo, vi avvicinate ad un villaggio che si trova incassato in una baia di smeraldo.

Se decidi di entrare nel villaggio e cercare un posto in cui trascorrere la notte, vai al **172**.

Se invece preferisci accamparti sotto le stelle, vai al **65**.

168

Ordini al leader degli itikar di interrompere l'attacco, e la bestia ubbidisce immediatamente alle tue suggestioni mentali. Yranai lancia un *urrà* di gioia, ma la sua soddisfazione è prematura. Osservi atterrito mentre gli altri itikar prima di allontanarsi squarciano con gli artigli la tela del pallone.

L'impatto degli uccelli ti fa cadere sul fondo della cesta.

Yranai ti piomba addosso, e giacete entrambi mezzi intontiti mentre il pallone viene scagliato via da un'altra folata di vento.

Ti liberi dal peso del vecchio mago e ti alzi in piedi. Senti che il pallone sta perdendo rapidamente quota e,

quando sbirci oltre il bordo della cesta, vedi gli alberi dei declivi piú bassi diventare sempre piú grandi. Yranai si alza in piedi accanto a te, ma quando vede lo squarcio nella tela del pallone sviene dalla paura e cade nuovamente sul fondo della cesta. Ti metti in fretta il suo fragile corpo in spalla, poi metti un piede sul bordo della cesta e ti prepari a fare un balzo disperato e ad abbandonare il pallone destinato a schiantarsi tra i pini dei monti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **115**.

169

Le tue avanzate facoltà curative neutralizzano l'effetto mortale del veleno in pochi secondi. Oriah e gli altri esprimono il loro stupore per la tua apparente invulnerabilità, perché tutti sanno che il morso di un Jubai uccide la sfortunata vittima nel giro di un minuto.

Vai al **90**.

170

Prendi la mira contro la testa del guerriero e rilasci la fune. La freccia vola verso il bersaglio sopra il mare turchese.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 7 o meno, vai al **348**.

Se è 8 o piú, vai al **59**.

171

Saluti amichevolmente l'abitante del villaggio piú vicino a te e lo vedi impallidire. Egli solleva le braccia in un gesto di terrore e si tuffa nel cespuglio piú vicino. Ha cosí inizio una reazione a catena tra gli altri abitanti del villaggio, i quali si mettono a gridare per il panico e fuggono in ogni direzione. In pochi minuti il villaggio si è trasformato in una città-fantasma.

Perplesso un po' inquieto a causa di questi comportamenti inspiegabili, attraversi il gruppo di casupole di bambú e prosegui lungo la strada per Hikas.

Vai al **273**.

172

All'ingresso del villaggio si trova una locanda piuttosto malandata costruita con sabbia, legni e tele. Un cartello cigolante sopra l'entrata recita: "Il Funtal Sereno". Sligh ride quando legge la scritta: "Ah, scommetto che non l'hanno chiamata cosí in onore di quel pazzo che ora regna su Bir Rabalou!"

Una sorta di stalla costruita con i resti di qualche vascello fornisce un riparo per i cavalli. Due ragazzini dall'aria fresca corrono a prendersi cura delle bestie, e dal modo in cui trattano con loro capisci che esse sono in buone mani. La locanda, malgrado l'aspetto un po' malandato, offre un'atmosfera piacevole. Il proprietario sembra genuinamente contento di vedervi ed è molto ansioso di aiutarvi e servirvi. Del cibo e un letto per una notte costano 12 Corone d'Oro. I marines hanno appena 6 Corone, e sei tu a dover fornire il resto.

Se possiedi 6 Corone d'Oro e decidi di pagare il resto del conto, vai al **95**.

Se non possiedi denaro a sufficienza, o preferisci non pagare il resto del conto, vai al **58**.

173

Il sudore ti imperla la fronte e ti scende negli occhi mentre, lentamente, sollevi la mano sinistra e la tieni sospesa sopra la coscia. Poi, con la rapidità di un serpente cobra, spezzi la gamba.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al **231**.
Se va da 6 a 9, vai all'**80**.

174

Oriah ti accompagna mentre ti dirigi velocemente verso gli scalini di pietra. I marines rimangono su a tenere sotto controllo i vostri inseguitori mentre voi percorrete i misteriosi gradini. Scendete per piú di quindici metri nel terreno e arrivate in una sala piena di teschi umani e ossa. Accanto al fondo delle scale vi è un'arcata intagliata nella pietra, ma è sigillata da una lastra di marmo grigio. Mentre ti avvicini ad essa, cerchi di decifrare alcune incisioni che ne abbelliscono la superficie. Si tratta di una scrittura antica di cui però riesci a individuare il significato: essa ti fornisce degli indizi per scoprire un numero da pronunciarsi ad alta voce per aprire il portale.

Per scoprire il numero che apre il portale, devi determinare la distanza (in miglia) del tuo viaggio da Holmgard a Elzian. Dopo aver scoperto il numero, devi dividerlo per il numero di Arti Superiori esistenti.

Se riesci a fare i calcoli esatti, vai ora al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.
Se non riesci a indovinare il numero giusto, o se preferisci non aprire il portale, vai al **39**.

175

All'improvviso sei enormi gladiatori entrano di corsa nella stanza della fontana a spade tratte.

"Come osi entrare nella sala della fonte!" grida un guerriero dal viso coperto di cicatrici. "È proibito!" grida un secondo. "Soltanto i gladiatori di lignaggio vassa possono entrare qui dentro e bere l'acqua sacra!"

La loro rabbia aumenta quando vedono il tuo assalitore disteso a terra. Il guerriero con il viso coperto di cicatrici si china sul corpo del compagno, gli tasta il collo e poi grida: "È morto! Hai ucciso Malduz!" "Ti faremo pagare per questo" grida un altro gladiatore, e lentamente i sei uomini cominciano ad avanzare verso di te, gli sguardi accesi da ira omicida.

Ti guardi attorno disperatamente in cerca di una via d'uscita, ma la porta sembra essere l'unico accesso alla stanza. Stai per scagliarti in avanti contro i gladiatori quando all'improvviso vedi qualcosa che ti costringe a bloccare i tuoi passi.

Vai al **91**.

176

Accompagni il capitano a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*, dove due uomini ti danno il benvenuto: il

nostromo Paoll e un giovane dai capelli biondi sulla cui giacca blu è ricamata l'ancora scarlatta, emblema delle Isole Kirlundin.

"Mi chiamo Dryan, sergente Dryan della Prima Compagnia di Marines di Kirlundin" dice il giovane con voce piena d'orgoglio. "Ho una dozzina di uomini al mio comando, e ci è stata affidata una missione di 'routine' a bordo di questa nave per la durata del viaggio verso sud".

Paoll è ansioso di mostrarti la tua cabina, che si trova a poppa vicino ai quartieri del capitano, ma tu declini l'offerta. Invece continui a conversare con il sergente Dryan e vieni a sapere che Re Ulnar stesso ha ordinato alla sua compagnia di proteggere il carico della nave dagli attacchi dei pirati. Dapprima sei sospettoso: nelle sue istruzioni Lupo Solitario non ti ha detto niente riguardo a scorte di marines. Per capire se Dyran stia dicendo la verità o stia mentendo, scandagli la mente del sergente servendoti della tua sonda psichica e scopri cosí che il giovane è assolutamente onesto: inoltre, egli non sa nulla della tua missione né sospetta chi tu sia.

"Ebbene, sono contento di dividere questo viaggio con voi e i vostri uomini" dici, "mi fa sentire molto piú sicuro sapere che ci sono dei marines a bordo".

Saluti il sergente e lo lasci ai suoi uomini. Il capitano Raker si volta verso il nostromo e grida: "Va bene, Paoll. Metti la ciurma al lavoro. Voglio approffittare della marea che ci sarà tra un'ora".

Vai al **278**.

177

Raggiungi un pianerottolo deserto da dove una scala a chiocciola sale verso la cima della torre della campana. Vi sono due serie di impronte fresche qui: una di esse è umana, l'altra invece non assomiglia a nulla che tu conosca.

Con i tuoi sensi Ramas allertati al massimo, sali la scala a chiocciola. Sei a metà della rampa quando senti la voce di un uomo che chiama disperatamente aiuto. Sembra che sia intrappolato da qualche parte in cima alle scale. Sollevi l'arma mentre il cuore ti accelera i battiti e arrivi nella saletta della campana. Qui un'enorme campana di bronzo è appesa a delle catene che pendono dalla cima della torre. Qualcosa si muove nell'oscurità alla tua sinistra, e tu tieni l'arma pronta a colpire, ma fermi la mano quando vedi che si tratta di un uomo con la barba. Porta gli abiti di chierico del tempio e trema dal terrore. Ti vede e indica la campana.

"È... è lí. Dietro la campana. In nome di Ishir... aiutatemi".

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o della Telegnosi, vai al **72**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, vai al **297**.

178

Cerchi di ricordare quello che sai della Febbre di Bita. Durante i tuoi studi al monastero questa malattia tropicale ti era stata illustrata, ma tu riesci a ricordare solamente che si tratta di un morbo che ha avuto

origine nella Palude di Bita di Dessi. Per gli umani risulta fatale solamente nei vecchi e nei molto giovani; gli adulti di buona salute ne muoiono raramente, anche se i sintomi in quelli che ne sono affetti sono sgradevoli e dolorosi. Le vittime manifestano un pallore mortale e possono sviluppare un arrossamento della pelle che colpisce di solito il viso, i piedi e le mani. Di solito una persona in buona salute guarisce nel giro di un mese.

Quando guardi i visi degli astanti vedi che molti di essi presentano i sintomi della Febbre di Bita. I marines non hanno mai incontrato questa malattia tropicale, e quando dici loro ciò che sai, essi insistono nel voler lasciare la città prima che la quarantena venga messa in atto.

Vai al **148**.

179

Ti svegli presto e metti a posto le armi e l'equipaggiamento prima di scendere al bar ad incontrarti con Yranai. Lasciate assieme la taverna e passate attraverso la porta orientale della città mentre la campana di una torre vicina batte le cinque. Per un miglio camminate lungo la strada per Hikas fino a quando non raggiungete un luogo dove un albero caduto di tao giace di fianco sulla strada. Yranai si ferma e indica una collinetta a meno di mezzo miglio di distanza. "Sono sicuro che sia dietro a quella collinetta" dice, e si rimette in marcia, mentre tu lo segui da vicino.

Quando raggiungete la cima della collinetta vedi la navicella adagiata in una valletta. Si tratta di un enorme pallone attaccato attraverso cavi d'acciaio ad un cesto che giace al suo fianco. Un intrico di cavi e funi di metallo, argento e rame sono appesi in una scatoletta sotto al pallone, e diverse parti del motore sono staccate o ammaccate, segno che Yranai deve essere atterrato piuttosto bruscamente.

Raggiungete il pallone; tu cerchi di sollevare il cesto mentre Yranai tenta di sistemare il convettore. Qualche minuto piú tardi, il mago gira una valvola, e il motore dà segni di vita. Dopo qualche esplosione e scoppio, esso comincia a funzionare con ritmo regolare: salite entrambi a bordo mentre il pallone si solleva e alza il cesto da terra.

Simoom sale rapidamente nel cielo privo di nuvole, e ben presto potete vedere la città di Bavari stendersi sotto di voi come una mappa particolareggiata, la costa meridionale della Vassagonia con le sue baie e i suoi villaggi, e a sud i picchi nevosi dei Monti del Gran Masourn. Yranai armeggia con il motore, e tu senti il pallone che comincia a navigare verso sud, in direzione di una apertura tra i picchi della grande catena montuosa.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e della Telegnosi, vai al **316**.

Se non possiedi entrambe queste Arti Superiori, vai al **211**.

180 *(fig. 11)*

Alcuni bambini di Bisutan vi salutano allegramente mentre la carovana avanza traballando oltre i confini della città. Ben presto attraversate il grande ponte



(fig. 11) La metà dei passeggeri si dirige verso la tenda di Temujun, mentre l'altra metà si siede attorno al falò.

meridionale, e quando guardi le scintillanti acque blu del Khorda vedi una piccola flotta di barche da pesca intente al loro mestiere. Per un'ora ti accontenti di contemplare il panorama e ammirare la natura lussureggiante e i pittoreschi villaggi sulla riva del fiume. Quando però la carovana entra nelle colline Bavari, questo piacevole panorama lascia il posto a un paesaggio meno attraente: una distesa apparentemente infinita di colline aride e macchie di arbusti.

Dopo un po' rivolgi la tua attenzione agli altri passeggeri. Si tratta di un gruppo di allegri vassagoniani che stanno facendo ritorno alle loro case a Bavari dopo essersi recati a Bisutan chi per questioni di famiglia chi per affari. Passi il tempo ascoltando o raccontando storie o giocando a carte. Vieni a sapere che questa carovana viene regolarmente usata dai mercanti di Bavari e Hikas, i quali preferiscono trasportare la loro merce per terra piuttosto che rischiare il viaggio di mare nella Baia degli Squali. Contrariamente a quanto il nome potrebbe suggerire, vieni a sapere che nella baia non vi sono piú squali: sono emigrati verso acque piú meridionali molti secoli or sono. Uno dei passeggeri suggerisce con ironia che forse gli squali se ne sono andati a causa dei pirati. La baia, infatti, è un noto covo di flotte di bucanieri e di fuorilegge.

Il territorio ha di certo un aspetto arido e monotono, ma la strada è in ottime condizioni e la zona è sicura. I mercanti hanno organizzato avamposti armati ogni 20 miglia, il che aiuta a scoraggiare eventuali banditi dall'assalire la carovana. La prima notte la trascorrete nei pressi di uno di questi avamposti, la seconda in una

oasi dove la strada si congiunge a un sentiero. Questo sentiero trascurato attraversa i monti e conduce alla Pista del Grande Masourn, un'antica via commerciale. Molti dei tuoi compagni di viaggio aspettavano con ansia di arrivare a questa oasi, poiché qui è possibile visitare Temujun il Saggio, il famoso veggente del Dry Main, e quando la carovana arriva all'oasi, tutti scendono in fretta dal carro. Osservi affascinato mentre piú della metà dei passeggeri si affretta verso la tenda di Temujun, levata al bordo di una grande pozza d'acqua scintillante, mentre l'altra metà si siede attorno al falò e comincia a consumare la cena, mentre una *troupe* di attori li intrattiene con un buon spettacolo di mimo.

Se decidi di recarti da Temujun il Saggio, vai al **282**.

Se preferisci avvicinarti anche tu al falò e assistere allo spettacolo degli attori, vai al **40**.

Se vuoi invece rimanere sul carro vuoto, vai al **185**.

181

È ormai buio quando saluti il capitano Raker e gli altri componenti l'equipaggio dell'*Orgoglio di Sommerlund*. Ernan guida il tuo gruppo attraverso le strade calde di questa deliziosa città costiera e ben presto arrivate alle Stalle Barczak. Si tratta di un grande stabilimento composto da un unico edificio ad un piano, con finestre ad arco e le tegole rosse sul tetto, circondato da numerose aiuole, maneggi e portici. La proprietà è avvolta nell'oscurità e sembra deserta, sebbene i tuoi sviluppati sensi Ramas percepiscano che all'interno dell'edificio vi sono delle persone addormentate.

Accanto al cancello d'entrata si trova una bacheca di legno, sulla quale sono appese diverse pergamene ingiallite dal sole: sono i 'pedigree' e i prezzi dei vari cavalli in vendita. Sono davvero cavalli costosi. Se metteste insieme tutte le Corone d'Oro che possedete, non riuscireste nemmeno a comperare il cavallo piú a buon prezzo.

In un maneggio dietro l'edificio principale vedi una dozzina di cavalli che si godono tranquilli la tiepida serata. Sligh dice che dal momento che non c'è nessuno, potreste facilmente prendere cinque dei destrieri nel maneggio.

"Non sono un ladro di cavalli" rispondi, "e non voglio derubare le stalle".

"Rispetto la vostra onestà, mio signore" dice Sligh, "ma di certo non vorrete percorrere a piedi la distanza che ci separa da Bisutan. Non dico che dovremmo rubarli, i cavalli; dico solo che potremmo prenderli in prestito per un po'. Potremmo poi assoldare un cavaliere che li riporti qui non appena raggiunta Bisutan".

Non sei del tutto convinto della sincerità di Sligh, ma ciò nonostante accetti di seguire il suo piano.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **267**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **325**.

182

Posi l'offerta sulla piattaforma, e immediatamente vieni preso da un impulso vitale, da un inaspettato senso di benessere.

Recupera 1 punto di Resistenza per ogni Corona d'Oro che hai offerto sulla piattaforma. Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra, e poi vai al **34**.

183

Paghi la donna (cancella 3 Corone d'Oro), e lei ti porge una chiave su cui è stampato il numero 4. Poi ti indica un corridoio al piano terra che conduce alla tua stanza, la quale si trova sul retro dell'edificio. Non appena infili la chiave nella toppa, senti un rumore sinistro provenire dall'interno della stanza. Sfoderi silenziosamente l'arma, giri la chiave a spalanchi la porta senza esitazione.

Vai al **66**.

184

Non c'è porta nella cabina, e tu riesci a nuotare attraverso l'apertura senza problemi. Dentro trovi poche cose, dal momento che il galeone venne investito da una tempesta di potenza inaudita un anno fa. Con la punta della tua arma, penetri nella fanghiglia del legno in decomposizione, della ruggine, delle tele in decomposizione che giacciono sul fondo della cabina. È un processo faticoso, e come ricompensa per i tuoi sforzi scopri 9 Corone d'Oro e un Pugnale (se decidi di tenerli, ricordati di annotare questi oggetti sul tuo Registro di Guerra).

Attraverso il foro nel soffitto della cabina vedi che Oriah sta risalendo alla superficie. Dopo esserti assicurato che sul relitto non c'è nient'altro di interessante, ti allontani e torni a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*.

Vai al **93**.

185

Ora che i tuoi compagni di viaggio sono scesi in cerca di divertimento o altro, hai l'intera carrozza per te. Prima di avvolgerti nel mantello e prepararti a dormire, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.

186

Per due giorni viaggi sulla strada che attraversa le fertili pianure costiere della Dessi nord-orientale, le quali giacciono all'ombra dei Monti del Gran Masourn. La terra è rigogliosa e il cibo non manca né a te né al tuo fido cavallo. A mezzogiorno del terzo dí di viaggio arrivi in un villaggio che si trova a trenta miglia dalla città di Hikas. Dapprima gli abitanti sembrano amichevoli e gentili, ma nell'attimo in cui ti scorgono, rimangono paralizzati, e alcuni di essi fanno addirittura cadere gli oggetti che tengono in mano e cominciano a tremare dalla paura.

Se decidi di fermarti a parlare con gli abitanti del villaggio, vai al **171**.

Se decidi di ignorarli, puoi proseguire lungo la strada per Hikas andando al **273**.

187

La freccia dell'arciere vola verso di te come al rallentatore. I tuoi sensi percepiscono chiaramente il pericolo immediato, ma tu ti senti come inchiodato a terra, incapace di muoverti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **123**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **47**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **18**.

188

La strada che conduce a Gologo è un sentiero antico che attraversa ricche piantagioni di piante tropicali coltivate dai Vakeros e che poi si inoltra in distese selvagge di giungla che per secoli hanno sfidato qualsiasi tentativo di coltivazione. Mentre percorri questa strada, ti ricordi di alcune delle cose che ti sono state insegnate al Monastero su questo regno antico.

Dessi è governata dai Maghi Antichi, unici sopravvissuti di una razza di grandi maghi che un tempo regnava il Magnamund centrale migliaia di anni or sono. Essi furono i primi praticanti di magia su questo mondo, saggi e potenti capi fino a quando non vennero decimati dalla Grande Pestilenza originata dai loro nemici, i Druidi Ceneresi di Ruel. I sopravvissuti cercarono rifugio nella fertile terra di Dessi, che da allora divenne la loro patria.

A mezzogiorno raggiungi un punto in cui la strada passa accanto a una maestosa cascata; qui ti fermi per far riposare il tuo cavallo e goderti lo splendido scenario (a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza). Poi prosegui, e il tuo robusto stallone ti trasporta lungo tutta la strada costiera, fino a quando prima del tramonto non raggiungete Gologo.

Vai al **124**.

189

I vostri cavalli diminuiscono di velocità mentre coprono gli ultimi metri che vi separano dalla cima della cresta. Ti getti un'ansiosa occhiata alle spalle e vedi che la luce delle torce dei tuoi inseguitori si sta facendo piú luminosa mentre essi si avvicinano inesorabilmente. Raggiunta la cima, vedi che la strada costiera ora comincia una lunga e gentile discesa attraverso le colline, ma quando sproni il tuo cavallo, vedi che l'animale è troppo stanco e non risponde al tuo comando. Anche gli altri non riescono a fare ubbidire le loro bestie e ad accelerare il passo.

Sapendo che non riuscirete mai a seminare i vostri inseguitori, percorri con lo sguardo le colline in cerca di un nascondiglio. La tua vista notturna ti permette di individuare una profonda fossa che corre parallela alla strada, e tu fai cenno ai tuoi compagni di seguirti mentre guidi dentro al profondo canale l'esausto cavallo. Qui smonti e aspetti che i vostri inseguitori oltrepassino il nascondiglio. Una volta che la luce delle torce è sparita in lontananza, risali in groppa al cavallo e cominci a ridirigerti verso la strada. Sei a pochi metri dall'uscita della fossa quando all'improvviso qualcosa spaventa il tuo cavallo nell'oscurità. La bestia si solleva sulle zampe posteriori, facendoti ca-

dere pesantemente a terra (perdi 2 punti di Resistenza). Stai per rialzarti in piedi quando senti un dolore acuto trapassarti la parte posteriore della coscia: sei stato morso da un serpente. Oswin scende velocemente di sella, sguaina la spada e con un sol colpo mozza la testa del rettile. Purtroppo vedi subito che si tratta di un Jubai, il serpente piú pericoloso di tutta la Vassagonia. Le tue innate facoltà curative agiscono subito e contrastano le tossine che ti sono entrate nel sangue, ma il veleno del Jubai è molto potente, e tu nei hai appena ricevuto una dose massiccia.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **169**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **26**.

190

Rimani scioccato al vedere che la nave pirata che vi sta attaccando ha un cannone montato sulla prua. Un attimo dopo i pirati aprono il fuoco. Senti la palla di cannone sibilare mentre percorre una traiettoria ad arco e si scaglia contro il ponte dell'*Orgoglio di Sommerlund*. Il proiettile oltrepassa il parapetto a pochi metri da dove ti trovi e tu vieni scagliato a terra per la forza dell'impatto (perdi 3 punti di Resistenza). Quando ti rialzi, scopri che il tuo zaino ti ha protetto da danni ben peggiori (Due degli oggetti che porti in esso sono stati distrutti dall'urto. Devi cancellare due oggetti dello zaino di tua scelta).

Fortunatamente il resto dell'equipaggio non è ferito e il danno alla nave è minimo. Il sergente Dryan comanda ai suoi uomini di rispondere al fuoco, ed ecco che una pioggia di proiettili parte dai cannoni a rotazione e colpisce la poppa della nave pirata con effetto devastante. Due colpi penetrano sotto la linea d'acqua e un altro squarcia il bompresso. Quest'ultimo proiettile, mentre precipita in acqua, spezza la vela, le sartie e le scotte, trascinando con sé almeno una decina di pirati. Sconfitto, il vascello nemico cambia rotta e comincia a colare a picco nella scia dell'*Orgoglio di Sommerlund*, la quale, invece, imbocca il Canale di Bukimi. Qui la nave riesce a catturare con le vele il vento favorevole, che la spinge lontano dal secondo vascello pirata. Ben presto entrambe le navi nemiche scompaiono all'orizzonte, e, una volta sicuro che il pericolo sia passato, il capitano Raker si congratula calorosamente con la propria ciurma.

Mentre la nave percorre lo stretto che divide queste due isole Lakuri, passate di fronte alle rovine annerite dal fumo di un insediamento costiero in una baia stretta tra alcune scogliere. Si tratta di Kita Cove, una base segreta usata un tempo dal capitano Khadro per sferrare attacchi alle navi di passaggio. Mentre osservi i resti bruciati immagini quale aspetto poteva avere un tempo quell'insediamento. Ma ecco che le tue fantasticherie vengono improvvisamente interrotte quando, con grande sorpresa, vedi qualcosa muoversi tra le rovine.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **158**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **247**.

191

"Non voglio i tuoi soldi" ruggisce l'oste. "Voglio che tu te ne vada, è chiaro? Ora!"

Poi il tipaccio e i suoi compagni tornano verso il bancone e ti si avvicinano.

"L'hai sentito, no?" dice uno di essi. "Non ci sono stanze".

"Ecco, appunto" sottolinea il manigoldo, "perché non te ne vai di qui, amico?" E con ciò estrae un coltello dalla cintura e lo impianta nel bancone. Poi guarda i suoi compagni, i quali subito calano le mani sull'elsa delle spade.

Se decidi di lasciare la taverna, vai al **145**.
Se vuoi protestare, vai al **209**.

192

Reciti rapidamente le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Scudo* - e immediatamente un disco trasparente di protezione si erge davanti ai tuoi occhi. Qualche attimo piú tardi la freccia di Svolt si infrange contro lo scudo e si spezza. Il mercante di schiavi e il suo uomo non riescono a credere ai propri occhi, e per qualche secondo di vitale importanza rimangono fermi immobili, le bocche spalancate. Approfitti immediatamente di questo vantaggio per balzare verso la piattaforma nella speranza di avere ragione di loro prima che si riprendano, ma vedi l'arciere lasciare cadere il suo arco ed estrarre la spada. La lama esce dal fodero pochi attimi prima del tuo attacco, ciò nonostante egli è in grado di deviare il tuo primo colpo. L'abilità con cui Svolt maneggia la spada non ti lascia dubbi: ti trovi davanti ad uno spadaccino molto esperto. Gli schiavi impauriti si gettano giú dalla piattaforma mentre Svolt dà inizio al duello.

Svolt:
Combattività 37 Resistenza 36

Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività nel primo scontro grazie all'impeto del tuo attacco.

Se vinci questo combattimento, vai al **212**.

193

Torvax ordina alle sue sentinelle di aspettare. Poi avanza fino a dove tu sei inginocchiato e ti guarda con espressione pensosa. I suoi occhi scintillano cupamente.

"Sei troppo leggero... io voglio che i miei guerrieri siano pieni di muscoli" egli ghigna, "ma hai forza di spirito. Io ho visto gladiatori in grado di sollevare un bue a mani nude sconfitti nell'arena da uomini piccoli con il fuoco nelle vene. E tu, uomo del Nord, c'è del fuoco nel tuo sangue? Fuoco a sufficienza per farmi guadagnare il premio per il vincitore?"

Torvax fa cenno alle sentinelle di tirarti su in piedi. "Molto bene, combatterai per me al crepuscolo. Combatterai contro Dromodon l'Invincibile e vincerai".

"E se perdo?" chiedi, osando appena formulare la domanda.

"Allora morrai, uomo del Nord. Il combattimento finale al circo è sempre una lotta all'ultimo sangue!"

Vai all'**82**.

194

Ti svegli nel cuore della notte per un solletico che senti proprio sopra il ginocchio sinistro. Dapprima ignori la

sensazione, ma quando lo avverti una seconda volta, tiri via le coperte e rimani immobile. Sulla coscia sinistra vedi un ragno dalle gambe rosse, dal corpo color bronzo e grande quanto una corona d'oro che si muove lentamente. Riconosci all'istante uno Zuath, il ragno vassagoniano a tre gambe. Il suo veleno uccide in pochi secondi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **22**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **173**.

195

Nell'attimo in cui hai la meglio anche sull'ultimo scagnozzo del mercante di schiavi, fai per prendere la mano di Oriah per scappare via, ma la ragazza non c'è piú. Ti volti subito e vedi che essa viene trasportata via da un enorme uccello.

È un Itikar, una gigantesca aquila Vassagoniana, sulla groppa della quale siede un guerriero armato che ha fatto prigioniera la fanciulla mentre tu combattevi.

Oriah grida di terrore mentre viene trasportata oltre i tetti di Kilij; tu scatti in piedi e corri verso di lei oltre la piazza, ma subito una dozzina di uomini armati emergono dalla folla per bloccarti il passo. L'Itikar e il suo carico prezioso scompaiono rapidamente verso le colline settentrionali, e sai in cuor tuo che ormai è troppo tardi per salvare Oriah. Poi senti il suono di una risata crudele che echeggia nella piazza, e ti fermi di scatto. È la risata del mercante di schiavi, il quale riesce a malapena a trattenere la propria gioia per essere riuscito a catturare una giovane tanto bella; aspetta con ansia che i suoi scagnozzi sistemino anche te una volta per tutte.

Registri in fretta la situazione in cui ti trovi e capisci di avere due possibilità di mettere in salvo la pelle.

Se decidi di riattraversare di corsa la piazza per attaccare il mercante di schiavi, vai al **78**.

Se preferisci cercare di raggiungere la torre del bazar per riunirti ai marines, vai al **126**.

196

Con tuo disappunto ti accorgi che sul selciato vi sono centinaia di impronte e non sei sicuro quali di esse appartengano alla creatura cui stai dando la caccia. Decidi di imboccare la viuzza di sinistra, ma per precauzione dirigi la milizia verso quella di destra.

Dopo qualche metro la viuzza si apre in una piazza circondata da abitazioni private. Vi è solo un'altra uscita dalla piazza, a parte la via da cui sei arrivato, ed è bloccata da un pesante cancello di ferro. Delle lanterne illuminano l'acciottolato della piazza e tu non riesci a scorgere nessuna impronta lasciata qui nell'ultima ora. All'improvviso l'orribile grido acuto rompe il silenzio della notte. Impieghi i tuoi sensi Ramas e capisci che il grido proveniva da oltre il cancello di ferro. Ora sai di essere venuto dalla parte sbagliata.

Se decidi tornare sui tuoi passi fino all'incrocio, vai al **14**.

Se invece decidi di scavalcare il cancello di ferro, vai al **233**.

197

Fai ricorso ai tuoi poteri Ramas sugli elementi per deviare la terribile meteora che sta per avvolgerti. Ti ci vorrà uno sforzo sovrumano per portare a termine questa impresa disperata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni punto di Resistenza che sei disposto a sottrarre dal tuo punteggio attuale.

Se il totale è ora 2 o meno, vai al **70**.
Se va da 3 a 6, vai al **246**.
Se è 7 o piú, vai al **305**.

198

Ti unisci a Fernant e Raker sul ponte di prua e osservi mentre Oriah si tuffa nelle tiepide acque della baia e scende verso il relitto. La giovane è un'abile nuotatrice, e dal modo in cui si cala verso il relitto capisci anche che è un'abile subacquea.

Il galeone è spezzato nel mezzo e giace con la prua e la poppa separate da una distesa di sabbia coperta di detriti. Oriah esplora entrambe le sezioni e torna alla superficie con un pugnale e una manciata di monete d'oro e d'argento. Soddisfatta la propria curiosità, la ragazza torna a bordo e si asciuga ai caldi raggi del sole di mezzogiorno. Il capitano Raker dà ordine di tirare su l'ancora, e l'*Orgoglio di Sommerlund* si rimette a fendere rapidamente le acque del mare aperto.

Vai al **240**.

199

Erigi rapidamente uno scudo protettivo per proteggere la tua mente da questo attacco, e ben presto il dolore terribile nella tua mente svanisce.

Vai al **109**.

200 *(fig. 12)*

Sobbalzi mettendoti a sedere e cali istintivamente la mano sull'arma. Il tuo cavallo sta nitrendo come impazzito. Si solleva sulle zampe posteriori e cerca di strappare le redini che lo tengono legato all'albero. La bestia è chiaramente spaventata da qualcosa da cui non può scappare. Cerchi di schiarirti gli occhi assonnati e percorri con lo sguardo l'oscurità. Dopo pochi attimi vedi cos'è che spaventa a morte il tuo destriero, e il sangue ti si gela nelle vene.

Dalle tenebre del sottobosco vedi avanzare lentamente un Deathstalker, gli occhi color ambra che scintillano come gemme malvagie. Dapprima non riesci a credere ai tuoi occhi. La bestia è morta, hai visto le fiamme consumare la sua carcassa. Poi ti rendi conto che quella non è la creatura che hai ucciso a Hikas, bensí la sua compagna, che ti ha seguito fino a qui e ora vuole soddisfare la sua sete di vendetta.

La creatura ulula, e la giungla si fa all'improvviso silenziosa. Ora gli occhi color ambra scintillano come tizzoni ardenti mentre la bestia balza dal sottobosco e si lancia in un attacco feroce.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **3**.

continua



(fig. 12) Questa non è la creatura che hai ucciso, ma la sua compagna che ti ha seguito per vendicarsi.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **147**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **10**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **260**.

201

Rhous prende il teschio e lo soppesa tra le mani prima di esaminarne la superficie ruvida. Capisci dalla sua espressione che è deluso: aveva sperato di acquistare qualcosa di maggior valore. Dopo qualche momento egli ti offre 8 Corone d'Oro. Barattate per un po' e vi accordate sulla somma finale di 10 Corone d'Oro.

(Se, oltre al Teschio di Ferro, possiedi anche altri oggetti, Rhous è disposto a pagare 20 Corone d'Oro per la Corona Siyen e 30 Corone d'Oro per lo Smeraldo Kutyan. Ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra prima di proseguire la tua avventura).

Vai al **349**.

202

Fai ricorso alle tue difese mentali per contrastare questo inaspettato attacco psichico. Mentre a poco a poco il dolore si affievolisce nella tua testa, apri gli occhi solo per scoprire che un'altra sinistra minaccia incombe su di voi.

Vai al **75**.

203

Ti tuffi per evitare il meteorite, e la tua fulminea reazione ti permette di non venire colpito dalla sfera di fuoco, la quale colpisce il ponte proprio nel punto

in cui ti trovavi e poi rimbalza in aria. La sfera scompare in una nube scura simile a una mostruosa magia nera, lasciandosi dietro una scia di scintille sibilanti.

Per proseguire, vai al **132**.

204

Hai appena il tempo di estrarre l'arma che la creatura ti è addosso. Il suo fetido alito ti riempie le narici mentre vieni scaraventato contro il muro dall'impeto del suo attacco: perdi 2 punti di Resistenza. Ti tuffi per evitare gli artigli affilati, i quali grattano in profondità la pietra del muro. Poi pieghi il tuo corpo e riesci cosí a maneggiare l'arma contro questo formidabile nemico.

Deathstalker:
Combattività 40 Resistenza 40

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **41**.

205

Grazie all'abilità della ciurma dell'*Orgoglio di Sommerlund*, la nave riesce ad entrare nel Canale di Bukimi e catturare con le vele il vento favorevole, che la spinge lontano dai vascelli pirati. Ben presto le navi nemiche scompaiono all'orizzonte e, una volta sicuro che il pericolo sia passato, il capitano Raker si congratula calorosamente con la propria ciurma.

Mentre la nave percorre lo stretto che divide queste due isole Lakuri, passate di fronte alle rovine annerite dal fumo di un insediamento costiero in una baia stretta tra alcune scogliere. Si tratta di Kita Cove, una base segreta usata un tempo dal capitano Khadro per sferrare attacchi alle navi di passaggio. Mentre osservi i resti bruciati immagini quale aspetto poteva avere un tempo quell'insediamento. Ma ecco che le tue fantasticherie vengono improvvisamente interrotte quando, con grande sorpresa, vedi qualcosa muoversi tra le rovine.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchmia Ramas, vai al **158**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **247**.

206

Tiri le redini del cavallo e lo indirizzi verso lo stretto sentiero fangoso che si inerpica tortuoso tra le colline. Per diversi minuti vi inerpicate su per la stradina, che termina bruscamente davanti a una radura coperta di massi, da cui si gode una splendida vista della costa e del territorio circostante. Piú in sotto vedi un gruppo di piccole luci che si muovono nell'oscurità. Sono le torce portate dai vostri inseguitori: osservi intensamente mentre le torce baluginanti si avvicinano al luogo in cui il sentiero si biforca dalla strada costiera. Preghi Ishir che gli inseguitori lo ignorino e proseguano lungo la strada, perché la radura in cui vi trovate è un vicolo senza uscita; il sentiero è l'unica via d'accesso o d'uscita.

All'improvviso Sligh ti batte sulla spalla e ti indica una chiazza scura nel mezzo della radura. Dapprima ti sembra una fossa, ma quando intensifichi la tua vista notturna, vedi che si tratta di una rampa di scale,

rozzamente scavate nella pietra, che scendono nell'oscurità.

Se decidi di ispezionare le scale, vai al **174**.

Se preferisci ignorare le scale e rimanere dove sei, vai al **114**.

207

Ti svegli poco dopo l'alba all'odore appetitoso di uova bollite e carne arrosto. La locandiera ti porta personalmente nella stanza la colazione su un vassoio, e prima che se ne vada le chiedi se è a conoscenza di qualche mezzo di trasporto che parte per Elzian. Lei ti dice che non esistono collegamenti regolari con la capitale di Dessi, ma sa che c'è una carovana di mercanti che parte per Hikas quel giorno.

"Accettano passeggeri a pagamento" spiega, "ma è meglio che vi affrettiate se volete prenderla, perché parte tra meno di un'ora dal Monte Zakhan".

Finisci rapidamente la colazione e ti prepari a partire. Prima di andartene, la locandiera ti spiega come raggiungere il Monte Zakhan su un pezzo di pergamena.

Per proseguire, vai al **77**.

208

Al posto della Corona d'Oro la ragazza si dice disposta ad accettare un oggetto dello zaino (cancella un Oggetto dello Zaino a tua scelta. Se non ne possiedi alcuno, allora devi rinunciare ad un'arma).

Non hai alcun desiderio di rimanere un attimo di piú in questa locanda di ladri, perciò monti in groppa al tuo cavallo e lo sproni al galoppo nella strada di montagna che procede verso sud.

Vai al **156**.

209

All'improvviso sembra che tutti i presenti nella taverna siano preda di un'improvvisa pazzia. Il tipaccio estrae il coltello dalla cintura e cerca di colpirti, ma tu riesci a schivare l'attacco con l'avambraccio e lo stendi a terra mentre balzi in piedi. Due dei suoi compagni ti attaccano simultaneamente con la spada, e tu ti tuffi per evitare i loro colpi. Essi si feriscono l'un l'altro e cadono a terra gridando per il dolore. Una bottiglia volante ti colpisce alla testa mentre corri verso l'uscita (perdi 2 punti di Resistenza), ma riesci ad aprire la porta e a scappare nella via buia prima di venire ulteriormente ferito. Scopri purtroppo che la tua cavalla Jhani è scomparsa. Due uomini armati di spade appaiono nell'entrata alle tue spalle e tu ti affretti in strada. Ti servi delle tue facoltà Ramas ti mimetizzazione per evitarli, ed essi rinunciano all'inseguimento.

Vai al **295**.

210

Fai ricorso alla tua arte degli elementi e dai origine a una folata di vento che devia il gettito di fluido gelatinoso. La tua rapida reazione evita che le scie collose e verdastre della ragnatela del mostro ti avvolgano nelle loro spire, perciò senza perdere tempo ti affretti a salire l'ultimo paio di metri che ancora ti resta per raggiungere la creatura, la quale cerca freneticamente

di colpirti mentre tu tenti di affondare l'arma nel suo vulnerabile ventre.

Otokh:

Combattività 40 Resistenza 40

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico tranne che al Raggio Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **315**.

211

Yranai si tiene a medesima distanza tra le due montagne mentre la navicella si avvicina all'apertura. Ma mentre essa si avvicina senti la temperatura che comincia a scendere rapidamente mano a mano che vi avvicinate ai picchi nevosi. All'improvviso il cesto viene squassato da correnti che si fanno sempre piú forti, e tu sei costretto ad afferrare il manico con entrambe le mani per rimanere in piedi.

Le tue abilità di esploratore Ramastan ti avvertono che il pallone è in balia di correnti termiche che stanno battendo i due picchi, create da masse di aria secca provenienti dalle colline Bavari e l'aria umida della giungla delle terre superiori di Dessi. Avverti Yranai, ma lui non sembra preoccupato.

"Ci potrà essere qualche sobbalzo" dice, mentre sta attento che non gli cadano gli occhialini dal naso, "ma *Simoom* è fatta apposta per sopportarle. Ce la farà!"

Quasi a smentire le sue parole, il cesto viene scosso violentemente mentre il pallone viene colpito da una fortissima folata d'aria. Yranai non riesce a raggiungere le valvole del motore per rimediare all'improvviso cambiamento di direzione e, con tuo crescente orrore, vedi il cesto dirigersi verso una sporgenza rocciosa frastagliata.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, e desideri usarla, vai al **157**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **283**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o preferisci non usarle, vai all'**87**.

212

Svolt grida mentre il tuo colpo mortale gli penetra nel petto. Lascia cadere la spada, barcolla all'indietro e poi cade dalla piattaforma degli schiavi finendo di sotto sul selciato polveroso. Il suo padrone - il mercante di schiavi - è scomparso tra la folla, ma servendoti del tuo sesto senso capisci che egli se n'è sgattaiolato via nel vicino bazar.

Balzi giú dalla piattaforma e attraversi di corsa la piazza del mercato. Gli scagnozzi del mercante di schiavi, temendo che tu possa scappare, ti si serrano attorno da ogni lato. La folla grida e si dirada quando ti avvicini, perché non desidera rimanere coinvolta in uno scontro quando i brutti ceffi ti raggiungeranno. Poi all'improvviso, in mezzo al caos, vedi comparire Eran, Sligh e Oswin in groppa ai loro destrieri, e con il cavallo tuo e di Oriah al traino. La notizia di quanto stesse accadendo al mercato degli schiavi si è diffusa a macchia d'olio a Kilij, al che i marines si sono precipitati ai cavalli.

"Presto, Grande Maestro!" grida Oswin, lanciandoti la corda del tuo cavallo. "Dobbiamo andarcene subito!"

Balzi sulla coperta che funge da sella, afferri le redini di fortuna con entrambe le mani e affondi i talloni nei fianchi del cavallo per farlo partire subito al galoppo. Due degli scagnozzi del mercante ti si parano davanti, ma vengono travolti dagli zoccoli del tuo destriero che si scaglia in avanti. Percorrete un viale alberato sul lato meridionale della piazza, galoppando l'uno accanto all'altro. Mentre vi trovate ancora in quest'ampia via, vedi uno degli uomini del mercante di schiavi uscire di corsa dalla folla. È armato di arco, e mentre lo oltrepassi al galoppo, egli tira la fune dell'arco e punta la freccia contro di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 20 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto.

Se ora il totale è 2 o meno, vai al **238**.
Se va da 3 a 6, vai all'**84**.
Se è 7 o piú, vai al **284**.

213

Entri nella tua stanza, e poi chiudi a chiave la porta alle tue spalle. Stanco dopo la lotta all'arena dei gladiatori, ti sfili lo zaino e crolli sul letto senza nemmeno spogliarti. Ciò nonostante, malgrado la stanchezza, non riesci ad addormentarti. Per piú di un'ora giaci fissando le travi piene di ragnatele del soffitto mentre nella mente ti passano alcuni degli eventi piú drammatici del tuo viaggio. Ti ricordi di Oriah mentre viene trasportata via dall'Itikar, la morte di Fernant e del Sergente Dryan a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund* e i visi dei tre marines che hanno viaggiato con te da Capo Kabar. Le immagini e i ricordi di queste persone ti aiutano a rafforzare la tua volontà di raggiungere Elzian, e decidi di partire per Hikas alle prime luci dell'alba.

Prima di addormentarti, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **328**.

214

Lasci la locanda e ti ritrovi nel mercato affollato. Mentre guardi gli addetti accendere una ad una le lampade della città, rifletti sulla tua situazione. Sai che dovrai procurarti del denaro per raggiungere Elzian senza incorrere in grossi ritardi. In realtà, il successo della tua missione potrebbe dipendere da questo. Con questi pensieri in mente, attraversi la piazza ed entri in un ostello dall'aspetto poco raccomandabile, ritrovo di manigoldi e perditempo che trascorrono la maggior parte della notte a bere e a giocare d'azzardo. Ti unisci a uno dei tavoli in cui si gioca e, servendoti della tua Arte Ramastan della Difesa, riesci a vincere 10 Corone d'Oro e te ne vai prima che comincino ad insospettirsi.

Ritorni alla locanda della donna di Chai, la quale sembra delusa nel vederti tornare. Sta per dirti di andartene quando le dai 3 Corone d'Oro, il prezzo di una notte e della colazione (puoi aggiungere un totale di 7 Corone d'Oro al tuo Registro di Guerra: la tua vincita meno il prezzo della stanza).

Vai al **19**.

215

Per precauzione pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controincantesimo* - prima di mettere piede nella sala. La tua si rivela una scelta saggia, perché la magia annulla la maledizione che era stata lanciata sull'idolo e sul suo prezioso smeraldo.

Se ora decidi di prendere questo Smeraldo di Kutyan, annotalo sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica.

Per proseguire, vai al **344**.

216

L'oste intasca le tue corone d'oro (cancellale dal tuo Registro di Guerra) e ti conduce su per una instabile scaletta di bambú fino a un corridoio adorno di arazzi piuttosto malandati. Ti indica la prima stanza sulla sinistra e poi ti augura la buonanotte.

"E la mia chiave?" chiedi. Egli ti guarda e scuote le spalle. "Non c'è chiave" dice, poi si volta e ridiscende le scale. Apri la porta e ti ritrovi in una stanzetta pulita con un letto e un tavolino di bambú.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **293**.
Se va da 5 a 9, vai al **194**.

217

Tornate verso la nave, e la scialuppa viene rapidamente issata a bordo sul ponte principale. Il capitano Raker è ansioso di allontanarsi, perciò, subito dopo il vostro rientro, Raker comanda al suo equipaggio di spiegare tutte le vele e approfittare del vento favorevole. Ben presto l'*Orgoglio di Sommerlund* avanza rapidamente verso sud nel Canale di Bukimi.

Vai al **287**.

218

Il pallome si allontana dal fianco della montagna, ma l'effetto del tuo eroico sforzo è di breve durata. La folata di vento è piú forte della tua Arte Ramas. Imprecando contro la sfortuna, ti prepari afferrandoti all'interno della cesta mentre il picco si fa piú vicino. Un attimo dopo senti il rumore della tela che si squarcia, e tu cadi sul fondo della cesta. Yranai ti piomba addosso, e giacete lí mezzi intontiti, mentre il pallone viene scagliato via da un'altra folata di vento.

Ti liberi dal peso del vecchio mago e ti alzi in piedi. Senti che il pallone sta perdendo rapidamente quota e, quando sbirci oltre il bordo della cesta, vedi gli alberi dei declivi piú bassi diventare sempre piú grandi. Yranai si alza in piedi accanto a te, ma quando vede lo squarcio nella tela del pallone sviene dalla paura e cade nuovamente sul fondo della cesta. Ti metti in fretta il suo fragile corpo in spalla, poi posi un piede sul bordo della cesta e ti prepari a compiere un balzo disperato e ad abbandonare il pallone destinato a schiantarsi tra i pini dei monti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **115**.

219

Prendi una corona dal tuo portamonete e la lanci al vecchio, che la afferra con abilità sorprendente (can-

cella 1 corona d'Oro dal tuo Registro di Guerra). Egli ne saggia la durezza con i denti anneriti prima di infilarla tra le pieghe del suo mhaktis.

"Nella città di Bir Rabalou c'è un ammutinamento" egli vi dice, la sua voce gracchiante a malapena udibile oltre il rumore del mare. "Il Funtal della città ha imposto tasse pesanti ai mercanti, e alcuni viaggiatori ci hanno detto che la Gilda dei Mercanti ha pagato dei killer stranieri per eliminarlo. All'improvviso il viso del vecchio si fa imperscrutabile, mentre i suoi occhi si stringono non appena capisce che non siete gente del luogo.

"Non avere paura" dice Oswin. "Non siamo assassini. Siamo... mercanti".

L'uomo sorride, visibilmente a disagio. È chiaro che non è affatto convinto dalle parole del marine, e senza aggiungere altro si volta e comincia ad avviarsi lungo la spiaggia.

"Vecchio sciocco!" dice Sligh. "Stiamo sprecando il nostro tempo qui, Grande Maestro. È meglio andare".

Annuisci e fai segno agli altri di seguirti mentre volti il cavallo e ti dirigi nuovamente verso la strada costiera. È una notte serena e la luna è piena. Con un po' di fortuna, potreste arrivare a Bir Rabalou prima di mezzanotte.

Vai al **232**.

220

Attorno a una colonna di rocce vedi volare in circolo sei grandi uccelli neri: intensifichi la vista e il battito del tuo cuore accelera quando vedi che si tratta di Itikar, le aquile giganti della Vassagonia.

Il capo di questo gruppo di predatori ha chiazze dorate sulla cima delle ali, che scintillano nel sole conferendogli l'aspetto di una macchina metallica. Non appena vede il pallone avvicinarsi, la bestia si allontana dalla colonna. Gli altri seguono il leader e volano tutti verso di voi in formazione ad incudine.

Lo stormo passa in volo sopra di voi e vi guarda con freddi occhi neri. Poi il leader del gruppo vira, e tu percepisci immediatamente che vuole attaccarvi. I compagni si mettono in formazione dietro di lui e poi si tuffano in brusca picchiata.

Quando si trova a meno di trenta metri da voi, l'animale tende gli artigli e fissa con occhi crudeli la tela vulnerabile del pallone.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **141**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e desideri usarla, vai al **168**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **326**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, né un Arco, o preferisci non usarli, vai al **53**.

221

Infili ciò che hai acquistato nello zaino e poi saluti il mercante di erbe, che sorride tornandoti il saluto. Ritorni al centro della piazza, dove ti fermi per pochi minuti ad ammirare le prodezze di un giocoliere. Mentre osservi lo spettacolo, vieni continuamente urtato dalla folla che cammina frettolosamente attorno a te.

Stai per andartene quando all'improvviso senti qualcuno che ti tira lo zaino. Ti volti e vedi un giovane dall'aspetto sospettoso allontanarsi di corsa attraverso la folla. Sta stringendo qualcosa al petto che, ne sei sicuro, ha appena trafugato dal tuo zaino.

Se decidi di inseguirlo, vai all'**83**.
Se preferisci lasciarlo andare, vai al **56**.

222

La tua freccia manca il bersaglio, passa sotto il ventre della creatura che sta balzando in aria e si conficca nella gola di un guerriero in piedi sopra al castello di prua.

Stai per ricaricare l'arco per far nuovamente fuoco contro il mostro quando all'improvviso vi è un urto tremendo. L'*Orgoglio di Sommerlund* si scuote con violenza, e tu vieni scaraventato all'indietro sul ponte.

Vai al **274**.

223

Nell'attimo in cui ti volti ti ritrovi faccia a faccia con un alto e potente guerriero vassagoniano. I suoi occhi scintillano d'ira e senza preavviso egli ti serra le mani attorno alla gola e serra la tua cassa toracica in una stretta d'acciaio. Il sangue ti sale alle tempie e gli occhi ti si appannano mentre egli ti solleva da terra. Per rompere la sua presa d'acciaio gli ficchi lo stivale nello stomaco, e l'uomo si piega in due, lasciandoti andare mentre cade a terra respirando a fatica.

Indietreggi incespicando e ti afferri alla fontana per reggerti in piedi mentre ti porti la mano alla gola. Con voce rotta chiedi al guerriero la ragione del suo inaspettato attacco. Egli ti risponde con un grugnito, poi estrae una spada e cerca di colpirti alle gambe. Balzi oltre la sua lama scintillante, fai partire un calcio e lo colpisce in mezzo alla fronte con la punta dello stivale. Il guerriero cade all'indietro, e tu senti un forte *crack!* quando la sua testa colpisce le piastrelle di marmo.

Vai al **175**.

224

All'oste dispiace di vedere te e i tuoi compagni lasciare la locanda, ma tu decidi di non accettare la sua proposta, e lui di non abbassare il suo prezzo. Andate a prendere i cavalli e li conducete sulla spiaggia, dove trovate un posto per accamparvi. Oswin si prende cura dei cavalli, mentre tu aiuti Sligh ed Ernan ad accendere il fuoco. Mentre cerchi del legno lungo la spiaggia, ti imbatti in delle strane piante dalle foglie rosa che crescono sul bordo della spiaggia.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **317**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **228**.

225

Concentri le tue facoltà Ramas della Difesa per curare la tua gamba gonfia nel tentativo di neutralizzare gli effetti del veleno del ragno. Alla fine il trattamento funziona, ma solo dopo una grande fatica e notevoli sofferenze: perdi 6 punti di Resistenza.

Ritorni nel tuo letto e, mentre ti siedi, vedi che il ragno è ancora vivo: è appeso al muro. Gli lanci contro uno stivale, e la bestia scompare in una crepa del pavimento di bambú. Il rischio che hai appena corso ti inner-

vosisce e non riesci a riaddormentarti (perdi 2 punti di Resistenza).

All'alba indossi il tuo mantello e raggruppi l'equipaggiamento prima di scendere nel recinto a prendere il tuo cavallo. L'oste e la moglie ti salutano dalla finestra della cucina, e tu ti allontani al galoppo oltre il cortile.

Vai al **314**.

226

Il tuo sesto senso Ramas ti informa che il vortice d'acqua è creato da un'entità potente che si nasconde tra la folta vegetazione che copre le scogliere. Dal suo avvantaggiato punto d'osservazione essa sta riversando il potere maligno nel canale sottostante, creando il vortice che ora minaccia di trascinare con sé l'*Orgoglio di Sommerlund*.

Servendoti della tua Arte dell'Ordine Nuovo, origini un vento che investe la cima della scogliera. Immediatamente le folate cominciano a frustare i rami degli alberi e degli arbusti, sollevando in aria nubi di polvere e foglie secche. Ben presto percepisci che la creatura nascosta è costretta a ritirarsi a causa del vento e della polvere, e nell'attimo in cui essa cessa il suo attacco, anche il vortice d'acqua smette di turbinare violentemente.

Non appena le acque del canale tornano normali, Raker comanda al suo equipaggio di spiegare tutte le vele ancora piegate. La nave si allontana rapidamente dal sinistro canale.

Vai al **287**.

227

"È sbagliato! È sbagliato!" grida il tipaccio, gli occhi che si spalancano dal terrore.

"Non conosce il nome della sua capitale!" esclama uno dei suoi compagni, la bocca aperta mentre cerca di sguainare la spada. All'improvviso sembra che tutti i presenti nella taverna siano preda di un'improvvisa pazzia. Il tipaccio estrae il coltello dalla cintura e cerca di colpirti, ma tu riesci a schivare l'attacco con l'avambraccio e lo stendi a terra mentre balzi in piedi. Due dei suoi compagni ti attaccano simultaneamente con la spada, e tu ti tuffi per evitare i loro colpi. Essi si feriscono l'un l'altro e cadono a terra gridando per il dolore. Una bottiglia volante ti colpisce alla testa mentre corri verso l'uscita (perdi 2 punti di Resistenza), ma riesci ad aprire la porta e a scappare nella via buia prima di venire ulteriormente ferito. Scopri purtroppo che la tua cavalla Jhani è scomparsa. Due uomini armati di spade appaiono all'entrata alle tue spalle e tu ti affretti in strada. Ti servi delle tue facoltà Ramas di mimetizzazione per evitarli, ed essi rinunciano all'inseguimento.

Vai al **295**.

228

Non hai mai visto nulla di simile a queste piante e sei naturalmente sospettoso delle proprietà che possono avere. Optando per la cautela, decidi di ignorarle e prosegui nella ricerca di legno con cui accendere il fuoco da campo.

Vai al **99**.

229

La tua Arte Ramas rivela una vaga presenza magica da qualche parte fuori nel corridoio. Non è né malvagia né ostile, ciò nonostante il fatto che essa esista ti rende inquieto. Abbassi la mano a prendere l'arma e la reggi davanti a te prima di aprire con cautela la porta.

Vai al **116**.

230

Osservi con timore mentre la seconda ondata nemica balza a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*. L'equipaggio della nave e i marines hanno subíto molte perdite e ora sono troppo deboli ed esausti per respingere un altro attacco. Sai che devi agire in fretta per evitare il disastro.

Raccogli le energie e il coraggio, stringi l'arma e balzi dalle sartie mentre il capo dei pirati passa sotto l'albero maestro. Colpisci il guerriero armato prima con i piedi e poi lo scaraventi a terra, ma l'uomo si riprende in fretta dal tuo attacco a sorpresa e, nel combattimento che segue, egli riesce a farti volare via l'arma di mano.

"Questo qui lasciatelo a me!" egli grida, ordinando alle sue guardie del corpo, pronte a tagliarti la gola. Egli sfodera la scimitarra e, con un ghigno malvagio disegnato sulle labbra, solleva l'arma pronto a colpirti.

Dar-Isun:
Combattività 39 Resistenza 38

Devi combattere il primo scontro di questo combattimento a mani vuote; se possiedi un'arma di combattimento corpo a corpo, puoi usarla dall'inizio del secondo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **340**.

231

Grazie al tuo gesto fulmineo colpisci il ragno e lo fai volare sul pavimento oltre la stanza. La bestia colpisce il muro e rimane lí per alcuni secondi prima di correre via e scomparire in una crepa del pavimento di bambú. Il rischio che hai appena corso ti rende nervoso, e non riesci piú a riaddormentarti (perdi 2 punti di Resistenza).

All'alba indossi il tuo mantello e raggruppi l'equipaggiamento prima di scendere nel recinto a prendere il tuo cavallo. L'oste e la moglie ti salutano dalla finestra della cucina, e tu ti allontani al galoppo oltre il cortile.

Vai al **314**.

232

Percorrete la strada costiera illuminata dalla luna e coprite le restanti 25 miglia per Bir Rabalou in poco piú di tre ore. Scorgete il grande porto mercantile per la prima volta quando la strada arriva in cima a una collina ad un miglio circa di distanza dalle mura di protezione. Da lí puoi vedere che la città è costruita a semicerchio tra due lembi di terra che si protendono nell'oceano simili a due enormi corna di un toro gigantesco. All'interno delle mura vi sono centinaia di edifici sontuosi, ma il piú sontuoso di tutti è un castello che si trova in cima a una collinetta. Questa roccaforte torreggiante domina tutte le altre splendide strutture architettoniche della ricca metropoli.

Il vostro arrivo alla porta settentrionale ad un'ora cosí tarda è accolto con sospetto da due sentinelle dallo sguardo truce. Alla fine vi viene dato il permesso di entrare, ma solo dopo che Oswin ha consegnato loro del denaro assieme al cavallo di Oriah. Oltre il cancello cavalcate lungo una via illuminata dalle torce che conduce giú verso il porto, affollato di navi di ogni nazionalità. La banchina e le sue taverne brulicano di attività, mentre i capitani e le ciurme delle imbarcazioni si ubriacano con i soldi guadagnati grazie ai loro preziosi carichi.

Scegliete una delle taverne piú tranquille e consegnate i cavalli alle stalle retrostanti prima di fare il vostro ingresso. Il bar della taverna è pieno zeppo di marinai e mercanti, la maggior parte dei quali sono intenti ad ascoltare un gruppo di menestrelli di Clotundia particolarmente bravi. I tuoi compagni sono stanchi ed affamati, perciò vi dirigete verso il banco e chiedete all'oste il prezzo di un pasto e di un letto per la notte. Vi dice che 10 corone d'oro vi basteranno a riempirvi la pancia e a trascorrere una notte di sonno tranquillo in una bella stanza (togli 10 Corone d'Oro dal tuo Registro di Guerra). I marines non sembrano particolarmente attratti dalle note classiche dei menestrelli, perciò decidono di mangiare e di ritirarsi subito nelle loro stanze. Prima che se ne vadano, ti metti d'accordo con loro: vi ritroverete qui nel bar la mattina seguente.

Ti siedi al banco e ascolti la musica mentre consumi un ottimo pasto di carne alla griglia e frutti dolci del deserto. Mentre ti pulisci la bocca e allontani il piatto vuoto, ti cade lo sguardo su un ometto rotondo che siede da solo in un'alcova. "Salve, viaggiatore!" ti saluta, facendoti cenno con una mano grassoccia e ingioiellata. "Vorresti unirti a me?"

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **329**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **301**.

233

Ti arrampichi sul cancello con grazia felina, ma purtroppo, quando salti dall'altra parte, lo zaino ti si impiglia in una delle punte di ferro, aprendosi e facendo cadere uno degli oggetti in esso contenuti (cancella dal tuo Registro di Guerra l'Oggetto dello Zaino che hai annotato per ultimo).

Segui la strada oltre il cancello e arrivi in una piazza sulla quale si affacciano alcuni negozi che vendono rari manufatti del Regno Antico e preziose opere d'arte. Le vetrine e le entrare dei negozi sono chiuse e non mostrano segni di essere state forzate. Poi i tuoi occhi vengono attratti da un maestoso edificio sul lato opposto della piazza: è un tempio. Il grande portale di pietra è chiuso, ma una piccola porta di legno a lato di questo è stata fatta a pezzi. Intensifichi la vista e vedi che oltre la porta c'è una rampa di scale che sale alla torre della campana.

Ti avvicini con cautela alla porta divelta. Estrai l'arma e percorri con gli occhi l'oscurità prima di imboccare le scale. Hai salito una ventina di gradini quando senti un grugnito orribile, e un brivido gelido ti corre lungo la spina dorsale. Senti un rumore di pietra che gratta contro pietra, poi uno schianto riempie le tue orecchie. Nell'oscurità scorgi una grande statua di marmo che

rotola giú per le strette scale. Sta aumentando di velocità e sta venendo dritta verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai all'**85**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **98**.

234

Lasci la fila e cammini fino al limitare dell'oasi per bagnarti il viso e bere l'acqua fresca. Le fiamme gialle del falò scintillano sulla sua superficie, e tu ti fermi ad osservare i viaggiatori seduti attorno ad esso, intenti a seguire lo spettacolo.

Se decidi di unirti a loro, vai al **40**.

Se preferisci ritirarti nella carrozza vuota per dormire, vai al **290**.

235 *(fig. 13)*

Vestito della semplice tunica verde, dei pantaloni e del mantello tipici di un viaggiatore Ramas, ritorni alla Volta del Sole a mezzanotte, come ti era stato ordinato. Lupo Solitario approva il tuo aspetto e si congratula per la tua determinazione e il tuo impegno. Sa di aver scelto il Grande Maestro piú adatto per portare a termine con successo questa missione di importanza vitale. Egli apre un portale nascosto nella parete della sala e ti fa cenno di seguirlo mentre avanza lungo un tunnel illuminato dalla luce delle torce. Questo passaggio segreto passa sotto le mura del monastero ed emerge in una radura nella circostante foresta di Fryelund, Qui vi attende una pattuglia di uomini a cavallo - truppe scelte del Reggimento di Cavalleria della Corte di Re Ulnar. Lupo Solitario ti augura buona fortuna e ti affida alla protezione degli dei del Bene mentre sali in sella a una splendida cavalla dal mantello bruno; con un fiero saluto, ti accomiati dal tuo capo, prima di partire al galoppo accompagnato dai cavalieri lungo il sentiero della foresta illuminato dalla luce della luna.

Le guardie del corpo del Re hanno ordine di accompagnarti al porto di Holmgard sano e salvo nel minor tempo possibile; non sanno nulla della tua missione. Cavalchi per tutta la notte ed entri nella capitale poco dopo l'alba, dove vieni scortato attraverso le strade e le vie della città che si sta destando fino al porto; qui *L'Orgoglio di Sommerlund*, una caravella armata, è ormeggiata lungo la banchina di pietra. Sull'albero maestro della nave sventola una bandiera rossa blasonata con un galeone dorato e una corona a cinque punte. È l'insegna di Holmgard, il vessillo della flotta marittima della città. Tiri le redini della cavalla, percorri con lo sguardo il ponte del vascello e noti che esso è equipaggiato con diversi cannoni rotanti montati sui parapetti. Non è comune che i mercanti abbiano delle navi armate, nemmeno quelli che frequentano regolarmente il mare di Kuri, noto per i briganti e i pirati che lo infestano. Nel tuo viaggio dovrai attraversare proprio quelle acque pericolose, perciò la vista dei cannoni è una sorpresa gradita che ti riempie di sollievo.

Il nostromo con la barba brizzolata di nome Paoll sta montando la guardia e ti fa cenno di salire a bordo. La tua scorta a cavallo, avendoti accompagnato sano e salvo fino alla banchina, ora ti augura buon viaggio e si allontana, tirandosi dietro il cavallo che avevi montato tu. Paoll ti dà il benvenuto e si offre di mostrarti la tua cabina. Dice che il comandante della nave, il



(fig. 13) Una caravella armata, «L'Orgoglio di Sommerlund», è ormeggiata lungo la banchina di pietra.

capitano Raker, è ancora a terra, avendo trascorso la notte a far baldoria alla Taverna del Buon Sorriso. Ti dice che Raker sarebbe dovuto tornare all'alba, ma non sembra particolarmente preoccupato dalla sua assenza: infatti non è raro per il capitano tornare a bordo in ritardo, soprattutto prima di imbarcarsi per un lungo viaggio. Paoll ti dice di non preoccuparti, poiché il capitano sarà certamente di ritorno entro un'ora.

Se decidi di attendere a bordo il ritorno del capitano Raker, vai al **311**.

Se preferisci andare a cercarlo alla Taverna del Buon Sorriso, vai all'**88**.

236

Mentre ti trovi nella piazza del mercato, vieni continuamente urtato dalla folla che cammina frettolosamente attorno a te. Stai per andartene quando all'improvviso senti qualcuno che ti tira lo zaino. Ti volti e vedi un giovane dall'aspetto sospettoso allontanarsi di corsa attraverso la folla. Sta stringendo qualcosa al petto che, ne sei sicuro, ha appena trafugato dal tuo zaino.

Se decidi di inseguirlo, vai all'**83**.
Se preferisci lasciarlo andare, vai al **56**.

237

Il Vakeros anziano punta l'asta nera contro la tasca della tua tunica e ti chiede di consegnargli l'oggetto in tuo possesso. Dice che è un oggetto malvagio.

Se decidi di dargli il Teschio di Ferro, vai al **264**.
Se rifiuti di consegnarglielo, vai al **48**.

238

Ti chini sul collo del cavallo ascoltando con terrore la freccia del tuo nemico che sibila verso di te simile a uno sciame di api impazzite. Poi senti un dolore lancinante al fianco quando la punta affilata del dardo penetra nella tua cassa toracica: perdi 5 punti di Resistenza.

Un'ondata di nausea ti assale, facendoti perdere la stretta sulle redini. Combatti contro il dolore che si fa sempre piú intenso per non perdere i sensi, ma è una battaglia che non puoi vincere. L'oscurità ti avvolge e, mentre svieni, scivoli e cadi da cavallo per ruzzolare sul selciato polveroso.

Riprendi conoscenza quasi subito e riesci a metterti in ginocchio. I marines ti oltrepassano al galoppo, ma ti hanno visto cadere e tirano le redini per fermare i cavalli il piú in fretta possibile. Stringi i denti, afferri la freccia, te la strappi dal fianco e la scagli via. Le tue naturali facoltà Ramas ti permettono di curare la ferita e calmare il dolore intensissimo, ma non possono impedire all'arciere che ti ha colpito di preparsi con una seconda freccia. Il tuo sesto senso ti avverte del pericolo: sollevi lo sguardo e scorgi l'uomo a meno di venti metri di distanza. Egli solleva freddamente l'arco e sorride mentre si prepara a finirti una volta per sempre.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **136**.
Altrimenti, vai al **187**.

239

Fai ricorso alle tue Arti Ramastan per erigere uno scudo difensivo attorno alla tua mente, ma prima che esso si attivi e riesca a deviare lo scandaglio mentale, la tua psiche viene danneggiata: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **109**.

240

Con tutte le vele spiegate, l'*Orgoglio di Sommerlund* avanza rapidamente nell'oceano schiumoso. Nel corso del pomeriggio il vostro viaggio verso sud viene allietato dalla presenza di un branco di delfini che vi divertono con i loro salti e le loro acrobazie. Il vento è forte e il viaggio continua senza incidenti fino a quando, il giorno seguente di primo mattino le isole vicino a Capo Kabar compaiono sull'orizzonte meridionale.

Ti incontri con Fernant e Oriah sul ponte di poppa, con cui consumi una colazione a base di pane e Trarta. Mentre mangiate, parlate piacevolmente di viaggi passati e luoghi lontani. Ti stai godendo la buona compagnia e l'atmosfera rilassata della crociera quando all'improvviso le grida frenetiche della vedetta vi fanno sobbalzare: "Navi pirata a poppa!"

Vai al **165**.

241

Quando non giunge nessuna risposta, il capo degli attori scoppia in una fragorosa risata e si intasca le 10 Corone d'Oro scintillanti. Poi batte le mani, e lo spettacolo continua con danze, acrobazie e i numeri dei mangiatori di fuoco. Ti senti un po' stanco, perciò lasci il falò e ti dirigi verso la carrozza vuota per coricarti per la notte. Prima di distenderti, a meno che tu non

possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.

242

Vieni svegliato all'alba dalle grida dei gabbiani e dal rumore possente delle onde. Il locandiere prepara per te e per i tuoi compagni un'abbondante colazione, dopo di che vi salutate e vi allontanate dal piccolo villaggio e dalla sua baia.

Fai passare il tempo che trascorrete in groppa ai cavalli lungo la strada costiera raccontando molte leggende Ramas. I marines sembrano particolarmente affascinati dal racconto della ricerca della Pietra di Luna di Nyxator, quando Aquila del Sole - il primo Nobile Ramas - si mise in cerca delle sette leggendarie pietre del potere per poter acquisire i segreti delle Discipline Ramastan. A mezzogiorno vi fermate per far riposare i cavalli e per catturare della selvaggina tipica di queste parti chiamata Flomi. Queste creature simili a conigli sono cosí numerose qui che ti resta cibo a sufficienza per 2 Pasti. (Se decidi di tenerlo, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Il pomeriggio trascorre piacevolmente e senza incidenti o ritardi, e poco prima del tramonto scorgete i cancelli della città di Khor. Solamente adesso vedi qualcosa che ti fa preoccupare.

Vai al **160**.

243

Rotoli sul letto e ti trascini verso lo zaino, che si trova posato a terra. Lo apri in fretta, prendi l'erba Cowana e la sfreghi vigorosamente sulla coscia. Il dolore diminuisce e in pochi minuti senti che il veleno mortale è stato neutralizzato dalle proprietà curative dell'erba (cancella la Cowana dal tuo Registro di Guerra).

Ritorni nel tuo letto e, mentre ti siedi, vedi che il ragno è ancora vivo: è appeso al muro. Gli lanci contro uno stivale, e la bestia scompare in una crepa del pavimento di bambú. Il rischio che hai appena corso ti innervosisce e non riesci a riaddormentarti (perdi 2 punti di Resistenza).

All'alba indossi il tuo mantello e raggruppi l'equipaggiamento prima di scendere nel recinto a prendere il tuo cavallo. L'oste e la moglie ti salutano dalla finestra della cucina, e tu ti allontani al galoppo oltre il cortile.

Vai al **314**.

244

Estrai una freccia e prendi la mira contro il petto del capo dei pirati mentre l'uomo sta balzando a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund*. Nell'attimo in cui i suoi piedi atterrano sul ponte del vascello, lasci andare la fune e fai partire la freccia contro il suo cuore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **71**.
Se è 6 o piú, vai al **49**.

245

Ti siedi e senti la conversazione ricominciare tra gli uomini che si trovano in piedi nei pressi del bar. Il tuo orecchio affilato percepisce dal tono delle loro basse voci che sono persone sospettose. Dopo qualche attimo lasciano il banco e si raccolgono attorno al tuo tavolo. Un tipo sinistro e aggressivo con occhi ravvicinati e un mento pronunciato batte il pugno sul tavolo. Ti chiede da dove vieni e perché sei in città.

Se decidi di dirgli che vieni da Sommerlund e che sei in viaggio verso Elzian, vai al **309**.

Se preferisci non dirgli nulla, vai al **258**.

246

La meteora viene deviata da un potente schizzo d'acqua che riesci a evocare dalle torreggianti onde del mare. Il potere dello schizzo è forte abbastanza da permetterti di non venire colpito direttamente dalla sfera di fuoco, ma non ne esci completamente illeso. Il fuoco ti colpisce di striscio il braccio sinistro e la spalla prima di cadere sul ponte e rimbalzare in mare: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **132**.

247

Noti un certo numero di creature che si nascondono tra le rovine di Kita Cove, vicino ai resti anneriti di un porticciolo in rovina. Informi immediatamente di ciò il capitano Raker, e questi si interessa della tua scoperta. Dopo aver osservato a sua volta le rovine con il cannocchiale, egli ti dice di voler mandare una scialuppa a terra per vedere di cosa si tratta.

Se decidi di dissuadere il capitano Raker e lo preghi di non mandare alcuna scialuppa a terra, vai al **254**.

Se invece preferisci persuadere il capitano a mandare la scialuppa a terra e decidi di offrirti come capo spedizione, vai al **108**.

248

La creatura ti balza addosso, e rotolate entrambi giú per la scala a chiocciola, stretti in un abbraccio di morte. Colpisci per primo il pavimento del pianerottolo e rimani intontito per qualche attimo a causa del forte impatto (perdi 2 punti di Resistenza), ma riesci lo stesso a rotolare di fianco e ad evitare gli artigli della bestia, che grattano in profondità il pavimento di pietra. Hai cosí la possibilità di estrarre l'arma e di usarla contro questo formidabile nemico.

Deathstalker:

Combattività 40 Resistenza 40

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **41**.

249

Vieni svegliato all'alba dalle grida dei gabbiani e dal rumore possente delle onde. Fate colazione a base di granchi e calamari freschi catturati da Oswin durante il suo primo turno di guardia, poi salutate la bella baia e partite.

Fai passare il tempo che trascorrete in groppa ai cavalli lungo la strada costiera raccontando molte leggende Ramas. I marines sembrano particolarmente



(fig. 14) Una rissa sta avendo luogo su una rampa di scale non lontana dalla fontana.

affascinati dal racconto della ricerca della Pietra di Luna di Nyxator, quando Aquila del Sole - il primo Nobile Ramas - si mise in cerca delle sette leggendarie pietre del potere per poter acquisire i segreti delle Discipline Ramastan. A mezzogiorno vi fermate per far riposare i cavalli e per catturare della selvaggina tipica di queste parti chiamata Flomi. Queste creature simili a conigli sono cosí numerose qui che ti resta cibo a sufficienza per 2 Pasti. (Se decidi di tenerlo, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Il pomeriggio trascorre piacevolmente e senza incidenti o ritardi, e poco prima del tramonto scorgete i cancelli della città di Khor. Solamente adesso vedi qualcosa che ti fa preoccupare.

Vai al **160**.

250 *(fig. 14)*

Segui un'ampia strada che pullula di mercanti, gente giunta qui dai quattro angoli del Magnamund per vendere le proprie merci. Commercianti, fattori, gioiellieri e schiavi sono solo alcune categorie di persone che ti capita di osservare mentre trotti verso il cuore di questa grande città. Da ogni parte c'è un gran movimento, persino a quest'ora tarda.

Ti fermi nei pressi di una fontana di acqua fresca per permettere al tuo cavallo di bere. Mentre siedi e aspetti, osservi una rissa che sta avendo luogo su una rampa di scale di pietra non lontano dalla fontana. Due giovani sporchi stanno attaccando una donna che indossa un lungo abito nero e una sciarpa nera avvolta attorno alla testa, cosa che indica la sua recente vedovanza.

Indignato da quella vista, balzi giú da cavallo e ti precipiti verso le scale estraendo l'arma. Mentre cominci a salire, vedi con tua sorpresa che i tre smettono di lottare. Assieme salgono le scale fino in cima e scompaiono oltre una porta che si chiude di scatto dietro di loro. La raggiungi e ti accorgi che la porta è stata chiusa a chiave dal di dentro. In cima alle scale cerchi di capire che cosa sia successo, quando all'improvviso ti rendi conto di cosa si tratta: e infatti ti volti e vedi che il tuo cavallo è stato rubato. Imprecando contro la tua ingenuità, scendi le scale e prosegui a piedi lungo la via affollata fino a quando non arrivi in un posto chiamato Piazza Dhanamet, dove ha luogo il bazar della sera. Sai di dover trovare un alloggio quanto prima per la notte, e anche un altro mezzo con cui proseguire il viaggio verso Elzian. Ti fermi per percorrere con lo sguardo il mercato e le facciate dei negozi e delle taverne che lo circondano, e il tuo occhio viene attratto dalle bancarelle colorate dei mercanti, sulle quali sono esposte alcune esotiche mercanzie.

Se decidi di dare un'occhiata alle bancarelle, vai al **7**.

Se preferisci ignorare le bancarelle e cercare un luogo dove pernottare, vai al **236**.

251

Leghi il cavallo a un palo infisso nel terreno ai bordi della spiaggia e poi cammini sulla fine sabbia bianca tra la folla di ballerini e di gente che canta. Un ritmo insistente dei tamburi del luogo fornisce la musica alla quale i Vakeros si muovono e ballano. Vieni trascinato da una processione di Vakeros gaiamente vestiti, i quali reggono cesti pieni zeppi di frutta esotica, opere d'arte e intagli intricati di legno abbelliti con pietre preziose. Al ritmo dei tamburi essi ti trascinano via verso una piattaforma di legno costruita vicino al centro della spiaggia. Lí essi sistemano le offerte votive alla dea Ishir. Quando ti ritrovi in piedi su questa piattaforma, all'improvviso i tamburi si fermano. Tutti quelli che si sono avvicinati alla piattaforma prima di te avevano un dono da offrire, invece tu sei a mani vuote. Gli occhi della folla ti fissano come aspettandosi qualcosa, e tu capisci che devi fare un'offerta.

Se decidi di offrire delle Corone d'Oro, vai al **182**.

Se decidi di offrire un Oggetto dello Zaino, vai al **277**.

Se decidi di offrire un Oggetto Speciale, vai al **103**.

252

Vi trovate a meno di cinquanta metri dai cancelli quando all'improvviso il rumore di una campanella d'allarme rompe la quiete della notte di Capo Kabar. I proprietari delle stalle Barczak hanno scoperto che alcuni dei loro costosissimi cavalli non ci sono piú e hanno dato l'allarme. Attraverso il cancello aperto vedi delle torce accese e le tue orecchie acute avvertono il rumore degli zoccoli dei cavalli. Si tratta di una pattuglia armata, e sta seguendo le vostre tracce ancora fresche sul terriccio.

Ordini ai tuoi compagni di stare vicini mentre sproni il cavallo al galoppo. Per dieci miglia cavalcate lungo la strada costiera e riuscite a tenere a distanza i vostri

inseguitori, ma quando il sentiero comincia a salire, la mancanza di selle e di staffe comincia a farsi sentire. I vostri inseguitori non hanno questo svantaggio, perciò riescono a coprire la distanza che vi separa rapidamente.

Stai salendo un sentiero ripido verso la cima di una collina illuminata dalla luce della luna quando davanti a te vedi l'imbocco di un altro sentiero che si diparte dalla strada principale e sparisce tra le colline alla tua destra.

Se decidi di guidare il cavallo lungo queste colline, vai al **206**.

Se preferisci rimanere sulla strada costiera, vai al **189**.

253

Consegni 7 Corone d'Oro (cancellale dal tuo Registro di Guerra) ad una giovane ragazza che vende i biglietti, ed essa imprime un marchio rosso sul dorso della tua mano ad indicare che hai pagato il prezzo del passaggio. Sul tavolo accanto vedi della carne secca e altre cose utili per il viaggio. Se decidi di comperare un po' di cibo, esso ti costerà 2 Corone d'Oro a Pasto.

Qualche minuto dopo una delle guardie si avvicina al galoppo alla fila di carri per annunciare che la carovana partirà tra cinque minuti. Con un misto di trepidazione ed eccitazione, prendi posto a bordo di uno degli spaziosi carri per i passeggeri e ti sistemi il piú comodamente possibile per il lungo viaggio.

Vai al **180**.

254

Il capitano Raker ti dà ascolto: mandare un equipaggio a terra per ispezionare le rovine di Kita Cove equivarrebbe a mettere inutilmente a repentaglio la vita della ciurma.

Ansioso di non indugiare un minuto di piú in queste acque sinistre, il capitano ordina di spiegare ogni centimetro di vela disponibile per approfittare del vento favorevole. Gli ordini vengono prontamente eseguiti, e ben presto l'*Orgoglio di Sommerlund* avvia decisa la propria prua verso sud, lungo lo stretto passaggio del Canale di Bukimi.

Vai al **287**.

255

"Il Funtal è un pazzo!" esclama Kol. "Tutti quei poveri sciocchi che si sono fatti portare via ieri sera perderanno le loro navi, o il loro carico, o i loro soldi. E, datemi ascolto, non mi sorprenderei se alcuni di essi perdessero anche le loro vite. Non c'è piú sicurezza qui, i bei giorni antichi se ne sono andati". Poi Kol innaffia l'abbondante colazione con un boccale di birra, si ferma, rutta rumorosamente, e poi ti offre di nuovo quel passaggio sulla sua nave. I marines non hanno nulla in contrario a che tu prosegua da solo: tenteranno di vendere i cavalli per comperarsi un passaggio verso nord a bordo della prossima nave.

Se decidi di accettare la proposta di Kol, vai al **119**.

Se preferisci rimanere con i marines e proseguire con loro il viaggio verso sud, vai al **73**.



(fig. 15) Nell'oscurità scorgi una grande statua di marmo che rotola giú per le strette scale.

256 *(fig. 15)*

Entri nella via di destra mentre la milizia, che ti segue da vicino, si divide in due: un gruppo controllerà la via di sinistra, mentre gli altri staranno con te.

Mentre percorrete questa stretta stradina, senti all'improvviso un rumore di legno che viene fatto a pezzi da qualche parte in lontananza. Un centinaio di metri piú avanti la via si apre su una piazza sulla quale si affacciano alcuni negozi che vendono rari manufatti del Regno Antico e preziose opere d'arte. Le vetrine e le entrate dei negozi sono chiuse e non mostrano segni di essere state forzate. Poi i tuoi occhi vengono attratti da un maestoso edificio sul lato opposto della piazza: è un tempio. Il grande portale di pietra è chiuso, ma una piccola porta di legno a lato di questo è stata fatta a pezzi. Intensifichi la vista e vedi che oltre la porta c'è una rampa di scale che sale alla torre della campana.

Ti avvicini con cautela alla porta divelta. Estrai l'arma e percorri con gli occhi l'oscurità prima di imboccare le scale. Hai salito una ventina di gradini quando senti un grugnito orribile, e un brivido gelido ti corre lungo la spina dorsale. Senti un rumore di pietra che gratta contro pietra, poi uno schianto riempie le tue orecchie. Nell'oscurità scorgi una grande statua di marmo che rotola giú per le strette scale. Sta aumentando di velocità e sta venendo dritta verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai all'**85**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **98**.

257

Reciti rapidamente le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Scudo Invisibile* - e immediatamente un disco trasparente di protezione si erge davanti ai tuoi occhi. Qualche attimo piú tardi la freccia di Svolt si infrange contro lo scudo e si spezza. Il mercante di schiavi e il suo uomo non riescono a credere ai propri occhi, e per qualche secondo di vitale importanza rimangono fermi immobili, le bocche spalancate. Approfitti immediatamente di questo vantaggio per balzare verso la piattaforma nella speranza di avere ragione di loro prima che si riprendano, ma vedi l'arciere lasciare cadere il suo arco ed estrarre la spada. La lama esce dal fodero pochi attimi prima del tuo attacco, ciò nonostante egli è in grado di deviare il tuo primo colpo. L'abilità con cui Svolt maneggia la spada non ti lascia dubbi: ti trovi davanti ad uno spadaccino molto esperto. Gli schiavi impauriti si gettano giú dalla piattaforma mentre Svolt dà inizio al duello.

Svolt:

Combattività 37 — Resistenza 36

Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività nel primo scontro grazie all'impeto del tuo attacco.

Se vinci questo combattimento, vai al **212**.

258

L'uomo estrae un coltello dalla cintura e lo impianta nel tavolo. Stringe il manico con tale forza che le nocche delle sue mani impallidiscono. Poi lancia un'occhiata ai suoi compagni, i quali immediatamente fanno per estrarre le spade.

"Tenete a posto le armi!" egli grida, avanzando a passi decisi verso di te. Ti aspetti che egli cacci fuori dal suo locale i tipi sinistri che ti stanno provocando, e invece dà un calcio alla tua sedia: "Tu!" dice. "Vattene!" e punta l'indice verso la porta.

Se decidi di ubbidire a questo ordine dell'oste, vai al **145**.

Se preferisci protestare, vai al **209**.

259

Rotoli sul ponte, ma la tua innata agilità di Ramas ti aiuta ad evitare di sbattere con violenza contro la ringhiera della balaustra opposta. Con prontezza, punti i piedi contro il ponte, e di rimbalzo salti in alto ed atterri in piedi senza alcun problema.

Vai al **139**.

260

Afferri l'arma e ti alzi in piedi proprio mentre la creatura balza in aria per saltarti addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 1. Se è 15 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **120**.
Se va da 4 a 6, vai al **43**.
Se è 7 o piú, vai al **60**.

261

I tuoi rapidi riflessi ti salvano dalla freccia. Il mercante di schiavi e il suo uomo non riescono a credere ai

propri occhi, e per qualche secondo di vitale importanza rimangono fermi immobili, le bocche spalancate. Approfitti immediatamente di questo vantaggio per balzare verso la piattaforma nella speranza di avere ragione di loro prima che si riprendano, ma vedi l'arciere lasciare cadere il suo arco ed estrarre la spada. La lama esce dal fodero pochi attimi prima del tuo attacco, ciò nonostante egli è in grado di deviare il tuo primo colpo. L'abilità con cui Svolt maneggia la spada non ti lascia dubbi: ti trovi davanti ad uno spadaccino molto esperto. Gli schiavi impauriti si gettano giú dalla piattaforma mentre Svolt dà inizio al duello.

Svolt:
Combattività 37 Resistenza 36

Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività nel primo scontro grazie all'impeto del tuo attacco.

Se vinci questo combattimento, vai al **212**.

262

Declini gentilmente l'offerta e gli dai la buonanotte. Il mago si scusa ancora una volta per averti disturbato a quest'ora della notte e, dopo aver chiuso la porta, senti il rumore dei suoi passi affievolirsi e sparire lungo il corridoio.

Prima di metterti a dormire, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **207**.

263

Osservi mentre il capitano Raker toglie il timone al nostromo e cerca di dirigere il vascello fuori dalla scia delle navi che si avvicinano. La nave pirata in testa è ora vicinissima, tanto che riesci a vedere i visi truci della ciurma assassina. Chiaramente, stanno aspettando di lanciarsi all'arrembaggio non appena sarà loro possibile. Da dove ti trovi vedi che i marines di Dryan sono occupati a ricaricare i tre cannoni a rotazione fissati sul parapetto di sinistra. Una volta effettuata l'operazione, ciascun tiratore marine solleva il braccio a segnalare che l'arma è pronta. Dryan sta aspettando che anche il terzo marine dia il suo segnale quando all'improvviso si sente un ruggito tempestoso, ed ecco che una sbuffata di fumo grigio erompe dalla prua della nave all'attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **335**.
Se va da 4 a 6, vai al **27**.
Se va da 7 a 9, vai al **190**.

264

Prendi il Teschio di Ferro e lo dai al Vakeros. Egli si rifiuta di toccarlo e ti dice di gettarlo a terra. Tu fai come dici, e il teschio rotola sul selciato vicino ai suoi piedi. Con un colpo rapido, il Vakeros colpisce il teschio con la punta dell'asta, ed immediatamente esso si trasforma in una nube di gas puzzolente che evapora rapidamente nell'aria calda e umida.

I soldati sulla palizzata sollevano gli archi e puntano le frecce contro di te. Protesti in fretta la tua innocenza dicendo che non avevi idea che il teschio possedesse

proprietà negative. Per qualche snervante secondo il Vakeros ti fissa negli occhi e alla fine si volta e dice ai suoi un'unica parola: "Verità!"

I Vakeros abbassano gli archi, e il Vakeros anziano ti dice che sei libero di entrare in città.

Vai al **347**.

265

Cerchi di ricordare i giorni trascorsi al Monastero nello studio dell'Arte della Liberazione e provi a ricordare quello che sai della Febbre di Bita.

Si tratta di una malattia molto contagiosa che ha avuto origine nella Palude di Bita di Dessi. Per gli umani risulta fatale solamente nei vecchi e nei molto giovani; gli adulti di buona salute ne muoiono raramente, anche se i sintomi in quelli che ne sono affetti sono sgradevoli e dolorosi. Le vittime manifestano un pallore mortale e possono sviluppare un arrossamento della pelle che colpisce di solito il viso, i piedi e le mani. Di solito una persona in buona salute dopo una ventina di giorni produce gli anticorpi necessari e diventa immune alla malattia, ed è raro che le epidemie di Febbre di Bita durino per piú di un mese.

Quando guardi i visi degli astanti vedi che molti di essi presentano i sintomi della Febbre di Bita. I marines non hanno mai incontrato questa malattia tropicale, e quando dici loro ciò che sai, essi insistono nel voler lasciare la città prima che la quarantena venga messa in atto.

Vai al **148**.

266

La tua freccia penetra nel petto della bestia, ma non abbastanza in profondità. Lasci cadere in fretta l'arco ed hai appena il tempo di estrarre l'arma che la creatura ti è addosso. Il suo fetido alito ti riempie le narici mentre vieni scaraventato contro il muro dall'impeto del suo attacco: perdi 2 punti di Resistenza, rimani stordito, ma riesci a tuffarti per evitare gli artigli affilati, i quali grattano in profondità la pietra del muro. Poi pieghi il tuo corpo e riesci cosí a creare lo spazio vitale per maneggiare l'arma contro questo formidabile nemico.

Deathstalker (ferito lievemente):
Combattività 39 Resistenza 38

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **41**.

267

Oriah e i marines restano ad aspettarti fuori mentre ti avvicini da solo al maneggio. I cavalli cominciano ad innervosirsi, ma per fortuna sei in grado di calmarli grazie alla tua arte di Ramas. Apri silenziosamente il cancello del maneggio e ordini ai cinque cavalli piú vicini di uscire dal recinto. Gli animali obbediscono ai tuoi comandi e ti seguono in fila indiana fino a dove si trovano i tuoi compagni.

Montate in groppa ai destrieri presi a prestito, ed Ernan vi conduce lungo la larga via che conduce alla porta meridionale della città. Due sentinelle assonnate guardano con indifferenza mentre attraversate il can-

cello e vi allontanate da Capo Kabar lungo la polverosa strada costiera.

Vai al **146**.

268

La folla grida eccitata nell'attimo in cui fai partire il colpo fatale. Dromodon indietreggia barcollando, un rivolo di sangue che gli cola dalla bocca, poi con l'ultimo fiato che gli resta impreca crudemente e crolla a terra. La folla esplode e le sentinelle fanno fatica a impedirle di invadere l'arena. Il corpo di Dromodon viene trascinato via senza troppe cerimonie e, in mezzo alle grida di esultanza, vieni portato al cospetto di Torvax. L'uomo loda la tua abilità di guerriero e ti offre il posto di primo insegnante alla sua scuola per gladiatori a Ferufezan. Declini gentilmente l'offerta. È abitudine concedere di esprimere un desiderio a chi vince la gara dei gladiatori, e tu chiedi di venire lasciato libero. Torvax fa un cenno d'assenso con il capo. È addolorato per la perdita di Malduz, ma non ti ritiene responsabile della sua morte.

Dà ordine ai suoi uomini di scortarti fino ai cancelli dell'arena e ti mette in mano un borsello contenente 20 Corone d'Oro (Se prima del combattimento contro Dromodon possedevi un Arco, esso ti viene ora restituito).

Per proseguire, vai al **128**.

269

A poco a poco la temperatura scende, e le dolci ondulazioni del mare diventano piú violente. La brezza si trasforma in vento forte, mentre il cielo azzurro diventa piú scuro fino a quando il sole non scompare e la nave viene avvolta da un crepuscolo grigio. Ora Kol si rende conto che avrebbe dovuto ascoltarti ed è ansioso di trovare un riparo nella costa nella speranza di salvare la nave. Ben presto i lampi sono l'unica fonte di illuminazione: squarciano le nubi che rotolano veloci e trasformano il mare in una bestia irata che sferza e scaraventa la nave di qua e di là con forza sovrannaturale. Poi l'oscurità viene rotta da una grande cortina di fuoco. Lingue di fiamma cadono e fanno ribollire il mare, sollevando, laddove colpiscono le onde, grandi nubi di fumo e vapore. Questi terrificanti fasci di energia mancano la nave per miracolo, ma ben presto un'altra forza terrificante originata dall'infernale tempesta prende il loro posto.

Un centinaio di sfere di fuoco cadono dalle nuvole simili a una pioggia di meteoriti infiammate. Una di esse colpisce il timoniere, il quale si sforza di governare la nave. Per qualche attimo terribile la sua testa e il suo petto vengono avvolti dalle gialle fiamme ruggenti, poi la sfera di fuoco viene catturata dal vento e sospinta via nell'oscurità.

La ciurma grida per il terrore quando vede il compagno al timone: la parte superiore del corpo di quest'ultimo è stata trasformata in uno scheletro annerito e privo di carne, precariamente infisso su un moncherino di corpo fumante.

Il panico si impossessa dei marinai vassagoniani, che abbandonano i loro posti e si precipitano a cercare riparo di sotto, tra il pesante carico della nave. Cerchi di incoraggiarli quando all'improvviso una sfera di

fuoco si stacca dal cielo e precipita proprio verso la tua testa.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **197**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **51**.

270

Mentre ti fermi ad aiutare un marinaio dell'equipaggio ferito, vedi la creatura-ragno balzare dalla prua del vascello nemico ed atterrare sul sartiame, diversi piedi sopra la tua testa. Stai per avvertire con un grido il capitano Raker quando senti un urto violento: la nave si sposta bruscamente, e tu vieni catapultato oltre il ponte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 3, vai al **112**.
Se va da 4 a 7, vai al **9**.
Se è 8 o piú, vai al **259**.

271

Il vecchio posa le mani sullo strappo del mantello, chiude gli occhi e mormora alcune parole, poi toglie le mani e tu vedi che i fili del mantello si sono ricongiunti. Percepisci immediatamente che il vecchio si è servito dell'incantesimo della Confraternita *Ripara* per aggiustare il tuo indumento.

"Un trucchetto che ho imparato a Toran" dice allegramente. Poi solleva la strana scatola che ha in mano e dice: "Vorrei poterlo usare su questo convettore. Ma non sono mai stato molto bravo con le macchine. Guarda la scatola, e poi te, e un'espressione di sorpresa gli attraversa il viso. "Sei un sommerliano, non è vero?" dice, e poi si avvicina e ispeziona la tua tunica e i tuoi abiti. "Per le campane di Teth!" esclama. "Sei un Ramas! Beh, beh, accidenti!" E detto ciò, il vecchio comincia a dire delle guerre contro i Signori delle Tenebre, della gente del Nord Magnamund, che deve la vita al tuo illustre maestro - Lupo Solitario - e di quanto apprezzi e ammiri la lotta coraggiosa dei Ramas contro le forze del Male. È chiaro dal suo entusiasmo che egli è onorato di averti conosciuto; infine il vecchio conclude il suo entusiastico racconto invitandoti a cena.

Se decidi di accettare la sua offerta, vai al **159**.

Se decidi di declinare l'offerta puoi andare in stanza da letto andando al **213**.

272

I marines vanno nelle loro stanze e tu stai per fare lo stesso quando l'oste nota che hai uno strumento musicale, che sporge dall'apertura dello zaino. Ti chiede di suonare per i suoi avventori, ma dopo aver pagato talmente tanti soldi a suo figlio per un pasto cosí scarso non hai voglia di accettare. Allora l'oste ti offre 5 Corone d'Oro per cambiare idea.

"Va bene" dici, intascando i soldi, "suonerò cinque canzoni, ma non di piú".

I villici ascoltano rapiti le cinque ballate popolari di Sommerlund che reciti. Quando finisci, essi mostrano la loro ammirazione dandoti ancora 2 Corone d'Oro (a meno che tu non possieda il numero massimo di

Corone d'Oro permesse, modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra aggiungendo le 7 Corone d'Oro che hai guadagnato).

Vai all'**8**.

273

Ti avvicini alle porte di Hikas mentre gli ultimi raggi del sole calano oltre il lontano orizzonte. Immersa nella luce del tramonto, questa antica città portuale ha un aspetto caldo e invitante, e tu ti guardi attorno apprezzando la geometria delle pietre del muro protettivo, delle sue torri coniche e degli edifici a piramide. Ogni superficie è abbellita da simboli runici, dei quali pochi rimangono ancora leggibili, poiché migliaia di anni sono passati da quando essi furono incisi sulla pietra.

I Vakeros al cancello orientale riconoscono la tua tunica Ramas e ti salutano calorosamente. Ti avvertono che è in corso il coprifuoco e ti dicono di ritirarti dalle strade al calar delle tenebre. Oltrepassi la porta e segui una lunga strada ombrosa che scende verso gli edifici e le taverne che affollano le rive del Fiume Carcos, un canale fangoso e fertile che divide la città in due. Memore dell'imminente coprifuoco leghi il cavallo a una ringhiera ed entri nella taverna piú vicina in cerca di una stanza per la notte. All'interno l'aria è calda e pesante. Alcuni uomini e donne di nazionalità mista si trovano in piedi vicino al bancone o siedono a dei piccoli tavoli. La loro conversazione concitata si interrompe quando chiudi la porta della taverna alle tue spalle.

Se decidi di sederti ad un tavolo, vai al **245**.

Se preferisci avvicinarti al bar, vai al **161**.

274

Ti alzi a fatica in piedi e ti fermi per sfoderare l'arma prima di attraversare il ponte e tornare vicino al parapetto della nave. Il vascello nemico ha speronato l'*Orgoglio di Sommerlund*, e ora un'orda di guerrieri sta calando a bordo della nave colpita. Un'ombra oscura il cielo sopra la tua testa, e quando sollevi lo sguardo vedi il ragno gigante muoversi rapidamente verso la vedetta. L'uomo di guardia grida per il terrore e piuttosto che finire vittima del mostro si getta in mare. Attraverso il fumo che s'addensa sul ponte riesci a scorgere il sergente Dryan e i suoi uomini combattere valorosamente per respingere gli attaccanti. I marinai di Raker sopravvissuti all'impatto corrono a dar manforte agli uomini di Dryan, ma è evidente che non sono soldati addestrati e i pirati stanno avendo la meglio su di loro.

Se decidi di scendere sul ponte di sotto a combattere accanto ai marines del sergente Dryan, vai al **331**.

Se preferisci arrampicarti sulle sartie e attaccare il ragno gigante, ora appollaiato sulla vedetta, vai al **299**.

275

Preparate i cavalli e lasciate le stalle poco dopo l'alba. Le strade di Bir Rabalou sono calme, e raggiungete la porta sud senza incidenti. Qui galoppate oltre il cancello aperto per evitare di venire fermati dalle guardie, le quali vi gridano di tornare indietro e fanno partire qualche freccia, ma la loro mira è disastrosa, e voi non subite alcun danno.

È quasi mezzogiorno quando arrivate ad un incrocio. Davanti a voi vi sono le dolci colline dei Monti Koneshi, e oltre ad esse vedi i picchi innevati della grande catena che si erge maestosamente nel cielo senza nubi. Ad est vedi invece la costa rocciosa della Vassagonia meridionale, contro cui il mare spumoso si infrange con violenza.

Un segnale all'incrocio indica verso est e verso sud. Verso est il segnale recita: KHOR - 100 MIGLIA/BISUTAN - 225 MIGLIA. Verso sud il segnale recita: PASSO KONESHI PER BISUTAN - 125 MIGLIA.

Consulta la mappa all'inizio di questo libro prima di decidere che via imboccare.

Se decidi di dirigerti lungo la strada costiera (est), vai al **167**.

Se preferisci la strada di montagna (sud), vai al **152**.

276

Cerchi di rimanere in sella, ma perdi la stretta delle redini e cadi a terra. Nell'attimo in cui colpisci il selciato polveroso, il cavallo si lancia in avanti e parte al galoppo oltre la cresta di rocce cadute. Scosso, ma altrimenti illeso, ti alzi in piedi e ti metti a correre dietro all'animale. I primi massi stanno cominciando a cadere attorno a te mentre ti affretti in cima al masso e balzi oltre dall'altra parte. Mezzo accecato dalla polvere, scivoli e rotoli fino a quando qualcosa di pesante non ti colpisce alla testa, e tu piombi nell'oscurità.

Quando riprendi conoscenza, la testa ti duole moltissimo (perdi 5 punti di Resistenza) e hai le gambe sepolte sotto un cumulo di polvere e pietrisco. Sei tutto pieno di graffi, ma per fortuna non c'è niente di rotto. Lentamente e a fatica ti tiri fuori dall'ammasso che ti ha sepolto. Quando ti alzi in piedi vedi con tua sorpresa che il cavallo si trova a meno di venti metri, illeso e immobile, sul sentiero di montagna. Ti avvii zoppicando e rimonti in groppa.

Vai all'**11**.

277

Posi l'offerta sulla piattaforma, e immediatamente vieni investito da un impulso vitale, da un inaspettato senso di benessere.

Recupera 3 punti di Resistenza per ogni Oggetto dello Zaino che hai offerto sulla piattaforma.

Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra, e poi vai al **34**.

278

Il ponte dell'*Orgoglio di Sommerlund* comincia a brulicare di marinai mentre la ciurma si prepara a salpare. Quando anche le ultime vele sono state spiegate e i cavi della banchina sono stati sciolti, senti che il ponte comincia a rollare dolcemente mentre Paoll muove il vascello carico di merce verso l'entrata del porto di Holmgard. Dapprima la nave risponde pigramente e il nostromo impreca al timone. Ma, una volta oltrepassate le mura protettive del porto, il vento di mare riempie le vele e la nave si avvia rapidamente verso il largo. Dopo pochi minuti, l'*Orgoglio di Sommerlund* procede rapidamente verso est sulle acque schiumose del golfo di Holm.

Per sei giorni in cui non succede niente di particolare attraversate il golfo di Durenor, mentre il bel tempo e il vento sostenuto favoriscono la vostra crociera. Dopo aver trascorso una notte all'ancora nel Porto di Bax, il viaggio prosegue lungo il Rymerift e poi nelle calde acque turchesi del Mare di Kuri. Poco dopo l'alba del tredicesimo giorno, compare sull'orizzonte il profilo di un'isola. Le sue spiagge bianche e la ricca vegetazione hanno un aspetto innocuo, ma il capitano Raker ti informa che si tratta di una delle famigerate Isole Lakuri. Da secoli le baie e le insenature delle Lakuri hanno fornito ottimi nascondigli e ripari ai pirati, il piú temibile dei quali è il capitano Khadro. Sei anni or sono questo sanguinario bucaniere venne ucciso dal tuo maestro Lupo Solitario, ma nonostante la sconfitta nelle Isole Lakuri albergano ancora rinnegati e pirati che hanno stabilito qui il loro quartier generale. Il capitano Raker percorre l'orizzonte con il cannocchiale in cerca di segni tra gli scogli e le spiagge che rivelino la presenza dei briganti di mare. Durante il suo ultimo viaggio, infatti, per poco non perse la propria nave proprio in queste acque, per cui è comprensibilmente cauto.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **42**,
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **306**.

279

La tua freccia affonda nel petto della creatura, che ulula per il dolore, ma è l'impeto stesso del suo attacco che la fa proseguire verso di te. Lasci cadere in fretta l'arco ed hai appena il tempo di estrarre l'arma che la creatura ti è addosso. Il suo fetido alito ti riempie le narici mentre vieni scaraventato contro il muro: perdi 2 punti di Resistenza, rimani stordito, ma riesci a tuffarti per evitare gli artigli affilati, i quali grattano in profondità la pietra del muro. Poi pieghi il tuo corpo e riesci cosí a creare lo spazio vitale per maneggiare l'arma contro questo formidabile nemico.

Deathstalker (ferito):
Combattività 38 Resistenza 36

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **41**.

280

Il sudore ti imperla la fronte e ti scende negli occhi mentre, lentamente, sollevi la mano sinistra e la tieni sospesa sopra la coscia. Poi, con la rapidità di un serpente cobra, spazzi con la mano sulla gamba.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al **231**.
Se va da 6 a 9, vai all'**80**.

281

Accompagni il capitano Raker in un'ispezione accurata della nave per stabilire l'estensione dei danni arrecati, ed entrambi rimanete scioccati quando vi accorgete che metà dell'equipaggio è rimasto ucciso o seriamente ferito nel corso del combattimento. I pochi che ancora si reggono in piedi si considerano fortunati ad essere sopravvissuti. Raker ordina a Paoll e ad alcuni marinai di riparare il foro causato dall'ariete della nave nemica, mentre il resto della ciurma si

prende cura dei compagni feriti e ripulisce la nave dai detriti che ingombrano il ponte coperto di sangue. Tra i corpi che giacciono privi di vita scopri purtroppo anche quello del sergente Dryan e di nove dei suoi uomini. Solamente tre marines sono sopravvissuti al combattimento; li osservi mentre stoicamente avvolgono i corpi dei compagni in tele bianche e ne consegnano i resti alle onde.

Dopo aver aiutato come puoi, decidi di scendere ad assicurarti che Fernant e Oriah siano salvi. In fondo alle scale scopri il corpo di un pirata, steso sopra quello di un altro uomo. Volti con il piede il cadavere del pirata e rimani scioccato quando scopri che l'altro corpo è proprio quello del Lord luogotenente Fernant. L'elsa di un pugnale Shadakine si protende dal suo petto, e una bava di sangue macchia le sue labbra. Il luogotenente è morto. Temendo il peggio, ti affretti lungo il corridoio e spalanchi la porta della cabina di Oriah. Trovi la giovane nascosta sotto la cuccetta: sta ancora piangendo silenziosamente. La consoli come puoi, ma la giovane è sopraffatta dal dolore: Fernant ha dato la vita per proteggerla, e lei si sente colpevole sia per la morte del coraggioso sommerliano che per l'attacco all'*Orgoglio di Sommerlund*. La giovane ti dice che i pirati venivano da Ghol-Tabras, la città governata dal suo crudele corteggiatore ed è convinta che lo scopo dell'attacco fosse di catturarla e consegnarla nelle mani del suo promesso sposo.

Alla fine riesci a convincerla ad accompagnarti sul ponte di poppa per respirare un po' di aria fresca. Qui incontri il capitano Raker, il quale ti informa che la nave sta imbarcando acqua. Il viaggio verso Bisutan non può riprendere fino a quando la nave non verrà adeguatamente riparata, perciò dovete dirigervi verso il porto di Capo Kabar, dove esiste un operaio fededegno in grado di riparare lo scafo danneggiato. Mentre parli al capitano, Oriah osserva l'equipaggio, intento a disporre dei pirati morti che ricoprono il ponte. La senti emettere un'esclamazione soffocata e quando ti affretti al suo fianco vedi che sta indicando il corpo del guerriero capo dei pirati.

"Conosci quell'uomo? L'hai già visto da qualche parte?" le domandi.

"Sí" ti risponde lei. "È Dar-Isun. Era il fratello di Sesketera, l'uomo che mio padre vuole farmi sposare".

Vai al **104**.

282

Dalle parole ammirate con cui i passeggeri hanno descritto Temujun nel corso del viaggio, ti aspetti di trovare o un vecchio molto saggio o un emerito ciarlatano. Ti metti in fila con gli altri e mentre aspetti di entrare ascolti pigramente le chiacchiere animate degli astanti. Mentre aspetti, un giovane che indossa un mhaktis a strisce compare a raccogliere il prezzo della saggezza di Temujun. Per cinque minuti di consultazione, il saggio chiede 2 Corone d'Oro.

Se decidi di pagare, vai al **140**.

Se non ti puoi permettere il prezzo della consultazione o se non vuoi pagare, vai al **234**.

283

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per spostare la traiettoria del pallone e fargli evitare cosí i picchi frastagliati.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 25 o piú, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se è 10 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **218**.
Se è 5 o piú, vai al **307**.

284

Ti chini sul collo del cavallo ascoltando con terrore la freccia del tuo nemico che sibila verso di te simile a uno sciame di api impazzite. La freccia ti straccia la tunica e soltanto per pochi millimetri manca la tua schiena.

Per qualche attimo incerto i marines credono che tu sia rimasto ferito mortalmente, ma poi si rallegrano quando ti vedono sedere in groppa al cavallo e guardarti alle spalle.

Malgrado il dolore intenso, riesci a sorridere e a salutarli con un gesto della mano. Poi affondi i talloni nel cavallo e ti lanci al galoppo lungo la strada che conduce fuori da Kilij.

Vai al **52**.

285

La milizia ha l'ordine di imporre il coprifuoco e di arrestare chiunque si aggiri di notte dopo il calare del buio. Marci accanto al giovane in testa alle sentinelle verso il loro quartier generale e gli chiedi il perché di queste severe misure di sicurezza, singolari in un posto come Hikas, considerato uno dei piú tranquilli e pacifici del Magnamund.

"La gente di Hikas vive nel terrore" dice il tenente. "Da un mese una creatura misteriosa si aggira per le nostre strade. Ha ucciso piú di cinquanta anime, e in modi tremendi. Li ha fatti a brandelli. Non c'è nessuno che sia sopravvissuto per dire che aspetto essa abbia, ma ciascuno ha le proprie idee. Alcuni dicono che essa muti di forma, dicono che vaghi di giorno sotto le spoglie di un uomo e di notte si trasformi in bestia. Altri dicono che sia venuta da Gorgoron in cerca di vendetta contro il Regno Antico per la morte del suo padrone, Agarash il Dannato. Io... io non so cosa pensare. Tutto ciò che so è che si aggira di notte, e ogni notte qualcuno muore di una morte terribile per mano sua".

All'improvviso un grido agghiacciante echeggia per le strade vuote. Una donna in piedi su un balcone di un alto edificio poco distante si china oltre il parapetto e grida al tenente e ai suoi uomini. "Giú vicino al fiume!" e punta il dito oltre i tetti, dove proveniva il grido. "La creatura... ha colpito!"

"Presto, ragazzi!" grida il tenente. "Seguitemi! Se facciamo in fretta, potremo catturare la bestia stanotte".

Vai al **337**.

286

Afferri il ladro rudemente alla gola e, servendoti della tua Arte Superiore di mimo, imiti il suo accento nasale

e dici: "Accusi me, tuo fratello, di derubarti? Ti insegnerò io a prendermi le mie cose dietro le spalle!" E detto ciò, gli molli uno scapaccione sulla testa e afferri l'oggetto che egli aveva tentato di rubarti.

La folla perde immediatamente interesse in quella che ritiene essere una baruffa tra fratelli e ritorna ai propri affari.

Il ladro è zittito dall'audacia stessa della tua reazione. Quando gli lasci andare la gola, egli se ne sgattaiola via tra la folla come un topo spaventato.

Vai al **96**.

287

Uscita dal Canale di Bukimi, l'*Orgoglio di Sommerlund* viene sospinta da un forte vento di sud-est verso la costa della Vassagonia. Per due giorni e due notti il suo scafo bette le onde vivaci, recuperando cosí tutto il tempo eventualmente perduto nei pressi delle Isole Lakuri. Poi, il terzo giorno, verso sera, la vedetta scorge i primi tetti di Barrakeesh. L'equipaggio si riunisce sul ponte a guardare con occhi eccitati le cupole dorate e le torri della città che scintillano come sfere di oro brunito nel baluginio del sole che sta calando. Nella luce ovattata, Paoll guida silenziosamente la nave nella grande curva del porto di Barrakeesh e la ormeggia all'estremità di una banchina libera. Pochi sono gli occhi che si soffermano con interesse su quella che ha tutto l'aspetto di essere una nave mercantile qualsiasi, ma v'è uno sguardo in particolare che osserva con interesse: quello del Lord Luogotenente Fernant, l'inviato sommerliano in questo ricco regno del deserto. Quando la manovra di attracco si conclude e il pontile viene abbassato, Fernant attende a terra per darti il benvenuto.

Il Luogotenente è un uomo alto di circa quarantacinque anni, rasato di fresco e di corporatura agile e atletica. Il suo volto presenta tratti inequivocabilmente sommerliani, ciò nonostante la sua pelle è abbronzata grazie ai molti anni trascorsi in questa terra battuta dal sole. Dopo un breve colloquio con il capitano Raker per assicurarsi che il vascello sia pronto a salpare il giorno dopo a mezzogiorno, egli ti offre ospitalità nella sua casa in città. Dopo quasi un mese di mare, accetti con gioia la possibilità di un bagno vero e proprio e di un letto che non si muova con il rollio delle onde.

La casa di Fernant non si trova lontano dal porto. È un grande edificio a due piani con il tetto piatto e un giardino che odora dolcemente di picanda e di frutti larnuma. Dopo un bagno piacevolissimo e un banchetto da re, Fernant ti dice qualcosa riguardo i cambiamenti che hanno avuto luogo in Vassagonia dopo la sconfitta del suo odiato tiranno - Zakhan Kimah - il quale, durante le Guerre con le Terre delle Tenebre, si alleò con i Signori delle Tenebre di Helgedad, trascinando con sé la sua riluttante popolazione.

"Shoualli è il nuovo Zakhan ora" spiega Fernant, spelando una larnuma matura e tagliando il frutto in due con un elegante coltello dal manico di madreperla. "Ha riportato la pace a questa terra attraverso il commercio, e i nemici che un tempo giuravano di distruggere le Vassagonia ora vengono qui a percorrere le acque vassagoniane e a mercanteggiare con i ricchi

mercanti di Barrakeesh e Bisutan". Piú tardi, la sera, ritornate a discutere dei dettagli della tua missione. Fernant non conosce il tuo vero proposito; sa solo che deve offrirti ogni assistenza possibile e assicurarti un passaggio rapido e sicuro fino a Elzian. Quando gli dici che non ti è permesso rivelare la ragione del tuo viaggio, egli annuisce con il capo e promette di non fare piú menzione della cosa.

Poco dopo la mezzanotte, senti qualcuno bussare alla porta della casa di Fermant. Egli fa cenno a uno dei suoi servitori di andare ad aprire, e tu commenti dicendo che è un'ora davvero inusuale per una visita di cortesia. "Avete ragione" dice Fernant, "ma si tratta di un visitatore che aspettavo, qualcuno che vorrei voi incontraste".

Vai al **150**.

288

Osservi l'oceano e i banchi di nuvole scure che si fanno sempre piú grandi e minacciose. Percepisci che al loro interno albergano forze naturali potentissime che stanno crescendo di intensità. Capisci che la presenza della Pietra di Luna è parzialmente responsabile per questa situazione, anche se queste acque sono note per le improvvise e violente tempeste.

Avverti Kol della tempesta lontana e dei disastrosi effetti che essa potrebbe avere sull'imbarcazione e sul suo carico qualora si scaricasse sul *Gioiello del Deserto*. Gli suggerisci di fare ritorno a Bir Rabalou, ma egli non ti dà retta. Dice che la tempesta è in realtà molto lontana, e qualora dovesse avvicinarsi, egli è sicuro che la sua nave sia abbastanza veloce per mettersi in salvo. Tu sei certo, invece, che il mercante abbia torto, e la sua compiacenza ti irrita, ma non c'è nulla che tu possa dire o fare per convincere lui o la sua ciurma a invertire la rotta. È lui il padrone, e il suo fedele equipaggio obbedirà solamente ai suoi ordini.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usare l'incantesimo della Confraternita *Controllo Mentale* per far cambiare idea a Kol e farlo tornare a Bir Rabalou, vai al **46**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, devi accettare la decisione di Kol e proseguire il viaggio verso Bisutan. Vai al **269**.

289 *(fig. 16)*

La folla grida per l'eccitazione nell'attimo in cui hai la meglio anche sull'ultimo scagnozzo del mercante di schiavi. Dapprima pensi che gli astanti esprimano la propria ammirazione per le tue superbe qualità di lottatore Ramas, ma poi noti che una grande ombra si sta muovendo attraverso la piazza del mercato, e quando sollevi lo sguardo capisci il motivo di tanto nervosismo.

Dal cielo privo di nubi stanno calando due enormi uccelli con becchi affilati come lame di rasoio e artigli che scintillano come l'acciaio. Sono Itikar, e in groppa ai loro dorsi coperti di piume scorgi dei guerrieri armati di lance e scudi. Il mercante di schiavi fa cenno a uno dei cavalieri, il quale subito risponde scagliando la sua arma contro la tua testa. Ti tuffi per evitare di venire colpito dal missile, il quale si schianta sulla terra arsa dal sole senza procurarti danno alcuno, ma mentre ti rialzi in piedi vedi il secondo Itikar calare



(fig. 16) Oriah grida di terrore mentre viene trasportata oltre i tetti di Kilij.

verso Oriah. Le gridi di stare attenta, ma la ragazza è paralizzata dalla paura. Il grande uccello le passa accanto e il suo cavaliere lancia un lazo che la centra. Mentre il grosso volatile si leva in volo, la corda si stringe attorno ai fianchi della giovane, che un attimo dopo viene sollevata in aria. Oriah grida di terrore mentre viene trasportata oltre i tetti di Kilij; tu scatti in piedi e corri verso di lei oltre la piazza, ma subito una dozzina di uomini armati emergono dalla folla per bloccarti il passo. L'Itikar e il suo carico prezioso scompaiono rapidamente verso le colline settentrionali, e sai in cuor tuo che ormai è troppo tardi per salvare Oriah. Poi senti il suono di una risata crudele che echeggia nella piazza, e ti fermi di scatto. È la risata del mercante di schiavi, il quale riesce a malapena a trattenere la propria gioia per essere riuscito a catturare una giovane tanto bella; aspetta con ansia che i suoi scagnozzi sistemino anche te una volta per tutte.

Registri in fretta la situazione in cui ti trovi e capisci di avere due possibilità di mettere in salvo la pelle.

Se decidi di riattraversare di corsa la piazza per attaccare il mercante di schiavi, vai al **78**.

Se preferisci cercare di raggiungere la torre del bazar per riunirti ai marines, vai al **126**.

290

Vieni svegliato la mattina presto dal movimento della carovana. Ti stropicci gli occhi e ti stiracchi, e i tuoi compagni passeggeri ti dicono che la carovana è già in viaggio da un'ora. Stanno consumando una colazione a base di pane e frutta, che offrono generosamente di dividere con te.

È quasi mezzogiorno quando la città di Bavari compare all'orizzonte. La maggior parte delle case schiarite dal sole e dei negozi sono contenute all'interno delle mura costruite con blocchi di pietra non cementati, alte piú o meno quattro metri. La strada conduce davanti a un pesante portale di legno borchiato di ferro e fiancheggiato da due torri circolari di guardia. Il muro è punteggiato di aperture per gli arcieri e per macchine da guerra piú grandi.

La processione di carri attraversa il cancello e si ferma nel mezzo di Bavari. Mentre scendi, percepisci un'aria di eccitazione che pervade la città. Ascolti le chiacchiere degli altri passeggeri e vieni cosí a sapere che oggi è il terzo giorno del circo dei gladiatori di Bavari, un evento annuale che attrae i guerrieri migliori della Vassagonia, i quali giungono qui a competere in combattimenti armati. Grandi ricchezze e prestigio sono le ricompense per quelli che trionfano; disgrazia e alle volte morte attendono invece i perdenti.

Sei incuriosito da questo grande evento, perciò segui un gruppo di passeggeri fino all'arena di Bavari dove ha luogo la lotta dei gladiatori. L'entrata all'arena è gratis, e tu ti siedi su uno dei tanti posti delle scalinate di pietra che corrono attorno all'arena ovale in cui hanno luogo i combattimenti. Nel corso del pomeriggio assisti a molti combattimenti tra guerrieri a piedi e guerrieri a cavallo. Il caldo del deserto non dà tregua e nel tardo pomeriggio sei molto assetato. Durante una pausa dei combattimenti, senti il gorgoglio dell'acqua e decidi di scoprire dove essa sia. Scendi fino al bordo dell'arena ed entri in un tunnel che passa sotto le gradinate. A metà strada di questo fresco tunnel si trova una porta aperta. Oltre la porta vedi una fontana di bronzo nel mezzo di una stanza vuota. La fontana è abbellita da bassorilievi rappresentanti gladiatori in combattimento, e uno spruzzo di acqua fresca fuoriesce da una sporgenza della struttura, invitandoti a bere.

Non vedi l'ora di chetare la sete, perciò entri nella stanza e ti chini sulla fontana. Stai inghiottendo l'acqua fresca e deliziosa quando all'improvviso senti qualcuno entrare nella stanza e precipitarsi verso di te.

Se decidi di voltarti di scatto e di fronteggiare la persona che è entrata, vai al **223**.

Se preferisci estrarre l'arma prima di voltarti nel caso tu debba fronteggiare un attacco, vai al **45**.

291

Il duro viso della locandiera si addolcisce quando le dai le 3 Corone d'Oro (cancellale dal tuo Registro di Guerra). La donna fa scivolare i soldi in una tasca del grembiule e dalla stessa tasca estrae una chiave con su segnato il numero 4, poi ti indica un corridoio al piano terra che conduce alla tua stanza, la quale si trova sul retro dell'edificio. Non appena infili la chiave nella toppa, senti un rumore sinistro provenire dall'interno della stanza. Sfoderi silenziosamente l'arma, giri la chiave a spalanchi la porta senza esitazione.

Vai al **66**.

292

Ti concentri sulla punta della freccia che sibila verso il tuo petto. Facendo ricorso alla tua naturale agilità

Ramas, ti tuffi da parte all'ultimo momento nel tentativo di evitare il missile mortale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **44**.
Se è 5 o piú, vai al **261**.

293

Dormi per tutta la notte e ti svegli all'alba al suono di voci e al rumore di pentole e piatti. La tua stanza è situata sopra le cucine, e attraverso una fessura del pavimento di bambú vedi l'oste e la moglie intenti a preparare le prime colazioni. Indossi il tuo mantello e raggruppi l'equipaggiamento prima di scendere nel recinto a prendere il tuo cavallo. L'oste e la moglie ti salutano dalla finestra della cucina, e tu ti allontani al galoppo oltre il cortile.

Vai al **314**.

294

I marinai caricano i cannoni e fanno fuoco verso la cima della scogliera. Osservi con attenzione l'obiettivo, e il tuo sesto senso ti dice che, anche se i proiettili non hanno colpito direttamente l'avversario, essi sono passati abbastanza vicini da spaventarlo. Ben presto percepisci che la creatura nascosta è costretta a ritirarsi di fronte alla vostra offensiva e, nell'attimo in cui essa cessa il suo attacco, anche il vortice d'acqua smette di turbinare violentemente.

Non appena le acque del canale tornano normali, Raker comanda al suo equipaggio di spiegare tutte le vele, e subito l'*Orgoglio di Sommerlund* si allontana rapidamente dal sinistro canale.

Vai al **287**.

295

L'incidente alla taverna e la perdita del cavallo ti lasciano sia perplesso che irritato. Per piú di un'ora cammini nelle strade buie e deserte di Hikas mentre cerchi di capire quello che è successo. Stai oltrepassando un incrocio dove la strada acciottolata si unisce ad una via piú ampia, quando all'improvviso senti un rumore di passi veloci sul selciato. Una voce severa ma nervosa si rivolge a te ordinandoti di fermarti, e quando cerchi di vedere di chi si tratta, scorgi una dozzina di Vakeros della milizia. Sono armati di lance e di reti e sono in fila uno accanto all'altro per bloccare la via.

Se decidi di obbedire alla milizia Vakeros e di rimanere dove sei, vai al **105**.
Se preferisci cercare di evitarli, vai al **36**.

296

Mentre ti tuffi di lato per evitare la freccia che avanza, vedi che il tuo dardo è penetrato nel petto dell'arciere e lo ha fatto cadere a terra. La sua freccia ti ferisce di striscio alla guancia (perdi 1 punto di Resistenza) mentre passa sibilando sopra la tua testa per andare a conficcarsi nella parete di fango essiccato di una capanna vicina.

Per pochi momenti incerti i marines credono che tu sia



(fig. 17) In un istante l'uomo barbuto diventa una bestia feroce dal pelo nero.

rimasto ferito mortalmente, ma poi si rallegrano quando ti vedono alzarti e venire di corsa verso di loro. Sligh ti aiuta a riacciuffare il cavallo, poi balzi immediatamente in groppa, affondi i talloni nei fianchi del destriero e ti lanci al galoppo lungo la strada che conduce fuori da questa poco accogliente cittadina.

Vai al **52**.

297 *(fig. 17)*

Ti avvicini all'uomo impaurito e con parole rassicuranti cerchi di calmarlo, promettendo che lo aiuterai. Guardi la campana e ti servi del tuo sesto senso Ramas per cercare di localizzare la creatura, ma non distingui nulla di strano. Poi senti un debole grugnito e un nodo ti serra lo stomaco quando all'improvviso percepisci una fortissima aura malvagia. Ti volti, guardi l'uomo terrorizzato e i tuoi timori diventano panico vero e proprio quando capisci che la fonte di male è proprio *lui*. Egli continua a scongiurarti di non abbandonarlo al suo destino, ma poi vede l'espressione scioccata del tuo viso e abbandona la finzione.

I suoi occhi scintillano e diventano sfere color ambra, mentre in un attimo terrificante il suo corpo si trasforma: l'uomo barbuto e dall'aria pia diventa in un secondo una bestia feroce dal pelo nero, una vera e propria immagine della morte. Con rapidità incredibile, essa balza verso di te, gli artigli affilati come rasoi tesi verso la tua gola. L'istinto ti spinge a balzare all'indietro per evitare la presa mortale dei suoi unghioni: salti, ma scivoli e cominci a cadere giú per le scale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **248**. Se va da 5 a 9, vai al **94**.

298

Rhous prende lo smeraldo e lo mette sotto la luce. Capisci dalla sua espressione che è impressionato dalla perfezione del taglio, ciò nonostante ti sembra deluso: aveva sperato di acquistare qualcosa di piú interessante di questa pur bella gemma. Dopo qualche momento egli ti offre 25 Corone d'Oro. Barattate per un po' e vi accordate sulla somma finale di 30 Corone d'Oro.

(Se, oltre allo Smeraldo Kutyan possiedi anche altri oggetti, Rhous è disposto a pagare 20 Corone d'Oro per la Corona Siyen e 10 Corone d'Oro per il Teschio di Ferro. Ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra prima di proseguire la tua avventura).

Vai al **349**.

299

Ti arrampichi agilmente sulle sartie e ti avvicini al ragno gigante da dietro e da sotto. La creatura sta distruggendo l'albero maestro e le vele con le zanne potenti e dapprima non ti vede. Ma quando ti fermi per pochi attimi per sfoderare l'arma, all'improvviso l'essere volta la testa e ti fissa con gli orrendi occhi verdastri. Squittendo in tono eccitato, si sfrega le zampe anteriori, ed ecco che tra esse compare una scintilla: la bestia si sta preparando a lanciare un fascio di energia. Tagli rapidamente una scotta e balzi via dalla sartia appena in tempo per evitare una crepitante scarica elettrica che ti avrebbe ridotto in cenere. I tuoi riflessi fulminei ti hanno salvato, ma mentre, appeso alla scotta, ritorni al punto di partenza, vedi che il ragno gigante si sta preparando per un altro attacco.

La creatura aspetta che tu ritorni sui cavi da cui eri balzato e poi emette una scarica di un nauseabondo liquido verde da una saccoccia situata sotto la bocca spalancata. Il fluido si indurisce in aria e si trasforma in tentacoli appiccicosi che minacciano di avvolgerti.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **303**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **210**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **162**.

300

Ringhiando e sbavando, la bestia selvaggia avanza nell'oscurità e carica contro di te, pronta a farti a brandelli con gli artigli affilati come rasoi. Affronti l'attacco con coraggio in una lotta disperata per la sopravvivenza.

Deathstalker (compagna):
Combattività 42 Resistenza 40

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non allo Scudo Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **76**.

301

Grazie alle tue facoltà Ramas, sei in grado di determinare che l'uomo è un commerciante di Casiorn, la città dei mercanti. Sembra abbastanza innocuo, forse ha solamente bevuto troppa birra. Il fatto che ti abbia identificato come 'viaggiatore' ti fa sospettare che egli abbia conosciuto altri Ramas in passato. Stai per ignorarlo quando egli ripete la sua offerta di ospitalità al suo tavolo: la curiosità ti spinge ad accettare.

Vai al **61**.

302

Il Vakeros muove l'asta per controllarti il corpo, ed ecco che all'improvviso egli si ferma e indica la tua Arma Ramas. Dapprima il suo viso mostra perplessità, e poi, lentamente, la perplessità diventa stupore solenne.

Se possiedi l'Anello di Temujun, vai al **118**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **143**.

303

Pronunci le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Scudo invisibile* - e vedi l'aria tremolare mentre il potere magico della tua arte ha effetto. Il gettito di fluido appiccicoso colpisce il tuo scudo magico e viene deviato via dal tuo corpo. Ti allontani da questo ombrello protettivo e ti affretti a salire l'ultimo paio di metri che ancora ti resta per raggiungere la creatura, la quale cerca freneticamente di colpirti mentre tu tenti di affondare l'arma nel suo vulnerabile ventre.

Otokh:
Combattività 40 Resistenza 40

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico tranne che al Raggio Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **315**.

304

Torvax ordina alle sentinelle di fermarsi. Poi avanza fino a dove sei inginocchiato tu e guarda il tuo corpo affaticato con disprezzo.

"Cane insolente!" egli sibila, "non sei degno nemmeno di venire giustiziato pubblicamente". E con queste parole che ti gelano il sangue nelle vene egli fa un cenno alle sue guardie. Mentre Torvax si allontana, le guardie sollevano i moschetti e li puntano contro di te. All'improvviso un'esplosione di rumori e colori ti ottenebra i sensi non appena vieni colpito dalla scarica di proiettili. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nell'arena dei gladiatori di Bavari.

305

La meteora viene deviata da un potente schizzo d'acqua che riesci a evocare dalle torreggianti onde del mare. Il potere dello schizzo è forte abbastanza da respingere la sfera di fuoco e farla cadere in mare, seguita da una scia sfrigolante di scintille.

Per proseguire, vai al **132**.

306

Servendoti delle tue innate facoltà Ramas, intensifichi la vista e percorri con lo sguardo la costa. La spiaggia appare deserta, ma quando volgi lo sguardo verso est

noti due punti all'orizzonte. Allerti il capitano Raker, ma egli non bada al tuo avvertimento dicendo che si tratta solamente di foschia.

Diversi minuti dopo la vedetta conferma che vi sono due navi sull'orizzonte orientale. Raker sposta il cannocchiale e dopo qualche attimo di osservazione dice: "Avevate ragione, signore. Avrei dovuto sapere che non paga ignorare ciò che vedono gli occhi di un Ramas". Egli abbassa il cannocchiale, si volta e grida un ordine a Paoll: "Sud-sud ovest, Nostromo. Sembra che abbiamo visite!"

I legni scricchiolano mentre la nave cambia di rotta, lasciando un solco nelle acque profonde. A causa del mutamento di direzione, il vento non è piú a vostro favore, e Paoll deve compiere manovre complicate per procedere. Le navi piú leggere sono avvantaggiate e si avvicinano in fretta. Vedi subito che si tratta di vascelli vassagoniani, anche se non vi è bandiera o vessillo a segnalare la loro origine. A giudicare dalle pessime condizioni generali, è chiaro che si tratta di pirati. Raker ordina ai propri uomini di sistemarsi ai posti di battaglia e il sergente Dryan comanda ai suoi marines di tenersi pronti ai cannoni, mentre i pirati calano a prua.

Se decidi di rimanere sul ponte di poppa con il capitano Raker, vai al **263**.

Se preferisci stare con il sergente Dryan a prua, vai al **144**.

307

Il cesto sobbalza mentre gli effetti della tua Arte Superiore spostano il pallone e lo allontanano dal fianco della montagna. La navicella manca il picco per pochi metri, Yranai riesce a riprendere il controllo del motore e a dirigere la navicella nel mezzo del passo, dove le correnti termali sono piú calme.

Quando uscite dall'alto passo di montagna, entrate in una zona d'aria piú densa e piú stabile che addolcisce il vostro volo, mentre scompare ogni traccia di turbolenza.

"Beh, è stato parecchio eccitante, no?" dice Yranai con occhi luccicanti. Ti ci vuole un buon autocontrollo per non rispondere per le rime al vecchio mago: stringendo le mani al bordo del cesto, ti sforzi di sorridere mentre in cuor tuo ti riprometti di non volare mai piú con lui.

Sei ansioso di rimettere i piedi a terra, ma ecco che scorgi in lontananza qualcosa che ti riempie di preoccupazione.

Vai al **220**.

308

Ti prepari in fretta a chiamare a raccolta gli elementi per dare origine a una folata di vento per deviare cosí la traiettoria del dardo che sta sfrecciando verso il tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **44**.

Se è 5 o piú, vai al **261**.

309

L'uomo si allontana dal tavolo e lancia una nervosa occhiata ai suoi compagni misteriosi prima di guardarti dritto negli occhi.

"Molto bene, uomo del Nord" egli ghigna, "se sei di Sommerlund, come dici di essere, saprai di sicuro qual è il nome della sua capitale. Allora, dicci, qual è?"

Se decidi di dire che la capitale di Sommerlund è Holmstar, vai al **122**.

Se decidi di dire che è Holmgard, vai al **64**.

Se decidi di dire che è Stargard, vai al **227**.

310

Non rispondi direttamente alla sua domanda perché non vuoi dargli l'impressione di avere familiarità con la magia. Piuttosto che rivelargli la tua vera identità, o la ragione per cui ti trovi a Bisutan, dici semplicemente che sei un viaggiatore diretto a sud.

"Mmmmmm" mormora il vecchio, chiaramente perplesso, "forse hai acquistato qualcosa di... *magico* durante il tuo viaggio? Io collezione artefatti magici, in effetti è per questo che sono venuto a Bisutan. Se possiedi qualsiasi cosa di natura arcana, mi piacerebbe molto fare un'offerta".

Se possiedi un Teschio di Ferro, uno Smeraldo Kutyan o una Corona Siyen e desideri vendere uno o piú di questi Oggetti Speciali, vai al **54**.

Se non possiedi questi oggetti o se non vuoi venderne alcuno, vai al **262**.

311 *(fig. 18)*

Paoll ti mostra la tua cabina situata a poppa, vicino alle stanze del capitano. Ti suggerisce di rimanere qui e si offre di chiamarti al ritorno del capitano, ma tu sei ansioso di familiarizzare con gli uomini della nave e accompagni Paoll nel suo giro di perlustrazione, che gli serve anche per svegliare l'equipaggio.

La parte anteriore della nave è stata trasformata in un dormitorio per i diciotto membri dell'equipaggio. Ciò nonostante, mentre la voce tuonante di Paoll sveglia la ciurma che dorme nelle comode cuccette, tu conti trentun uomini.

"Benvenuto a bordo" ti dice un giovane biondo la cui giacca blu porta ricamata l'ancora scarlatta, emblema delle Isole Kirlundin. "Mi chiamo Dryan, sergente Dryan della Prima Compagnia di Marines di Kirlundin. A me e ai miei uomini è stata assegnata una missione di 'routine' a bordo dell'*Orgoglio di Sommerlund* per la durata del viaggio".

Parli con il sergente Dryan per qualche minuto e vieni a sapere che lui e i suoi uomini hanno ricevuto l'ordine di salire a bordo della caravella dallo stesso re Ulnar. Dryan e i suoi dovranno proteggere il carico della nave dalla minaccia degli attacchi dei pirati, perché, oltre a te, l'*Orgoglio di Sommerlund* trasporta anche un prezioso carico di grano e legname diretto a Bisutan. Dapprima sei sospettoso: nelle sue istruzioni Lupo Solitario non ti ha detto niente riguardo a scorte di marines. Per capire se Dyran stia dicendo la verità o stia mentendo, scandagli la mente del sergente servendoti della sonda psichica assicurata dalle tue facoltà e



(fig. 18) "Benvenuto a bordo" ti dice il Sergente Dryan appena entri nella tua cabina.

scopri cosí che il giovane è assolutamente onesto: inoltre, egli non sa nulla della tua missione né sospetta chi tu sia.

"Ebbene, sono contento di dividere questo viaggio con voi e i vostri uomini" dici, "mi fa sentire molto piú sicuro sapere che ci sono dei marines a bordo".

Saluti il sergente e lo lasci ai suoi uomini. Mentre ti volti, Paoll compare all'entrata del dormitorio.

"Il capitano Raker sta salendo a bordo, signore!" egli grida.

Torni sul ponte e vedi un uomo dalle spalle larghe, con la barba bionda e occhi azzurri e acuti salire con passo deciso.

"Io sono Raker" si presenta con voce burbera, "e voi dovete essere il viaggiatore Ramas che stavamo aspettando. Bene, ora possiamo anche metterci in viaggio". Si volta verso il nostromo e grida: "Va bene, Paoll. Metti la ciurma al lavoro. Voglio approfittare della marea che ci sarà tra un'ora".

Vai al **278**.

312

Aspetti fino all'ultimo prima di balzare oltre la statua che sta cadendo. Essa manda in mille pezzi la superficie del gradino su cui ti trovavi solo un secondo prima. Vedi la statua raggiungere il fondo delle scale e rompersi in grossi pezzi che ora bloccano la stretta scalinata. Tiri un sospiro di sollievo e parti come una scheggia all'inseguimento del mostro di Hikas.

Vai al **177**.

313

Il vecchio si rannuvola in viso e impreca a bassa voce contro di te, poi si volta e si avvia lungo la spiaggia.

""Vecchio sciocco!" dice Sligh guardandolo allontanarsi.

"Stiamo sprecando il nostro tempo qui, Grande Maestro" commenta Oswin. " È meglio andare".

Annuisci e fai segno agli altri di seguirti mentre volti il cavallo e ti dirigi nuovamente verso la strada costiera. È una notte serena e la luna è piena. Con un po' di fortuna, potreste arrivare a Bir Rabalou prima di mezzanotte.

Vai al **232**.

314

Le strade di Gologo a quest'ora di mattino presto sono deserte mentre ti dirigi verso il cancello meridionale. La gran parte degli abitanti sta ancora dormendo dopo i festeggiamenti di ieri sera e nessuno ti vede mentre lasci la città e ti avvii lungo il sentiero che attraversa la giungla e porta a Elzian.

Per la maggior parte della mattina il panorama circostante si limita alla densa parete di fogliame verde. Appena a mezzogiorno, quando sali in cima a una collinetta, vedi ciò che c'è al di là di questa giungla apparentemente senza fine. A meno di un miglio piú a nord si trova la titanica gola del Gorgoron. È una vista buia che incute timore, simile a una grande ferita della terra che il tempo non è riuscito a curare. Le pareti e picco e l'incommensurabile profondità ti portano alla mente le immagini del Maakengorge, una gola spaventosa che si trova a sud della provincia di Ruanon. Le leggende narrano che questi profondi canyon sono ferite inflitte sulla pelle del Magnamund dalla vendetta di Naar.

Oltre la collinetta il sentiero scende alle rovine di un'antica città. Qui ti fermi per far riposare il cavallo e bere da una pozza di acqua chiara che erompe libera dal suolo. A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **113**.

315

Fai partire il colpo finale, e l'Otokh emette un grido acuto e terribile. Il suo grande corpo viene preso da convulsioni, mentre delle scintille crepitanti scendono dalle zampre e dalle fauci mentre lentamente la creatura lascia andare la presa. Osservi con timore il ragno gigante precipitare nel vuoto e schiantarsi sulla ringhiera del parapetto con forza tremenda. Cinque guerrieri nemici vengono schiacciati dalla carcassa del mostro e molti altri muoiono in mare dopo essere rimasti impigliati tra le zampe della creatura, trascinati da queste nel fondo del mare verso un terribile destino: l'Otokh, infatti, rotola oltre il parapetto e poi scompare tra le onde schiumanti.

La morte del mostro semina il panico tra i ranghi nemici e ben presto questi cominciano a cedere e a indietreggiare verso il loro vascello. Il capo dei pirati impreca e grida mentre i suoi uomini scappano via; promette di tagliare loro la gola se si rifiuteranno di combattere, e la minaccia sembra avere effetto, perché

i pirati pongono fine alla ritirata e si raggruppano in preparazione al contrattacco. Osservi mentre il capo lascia la protezione del castello di prua e prende il suo posto alla testa delle truppe, pronto a condurre il secondo assalto.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **244**.
Se non lo possiedi o preferisci non usarlo, vai al **230**.

316

Intensifichi la vista e percepisci la presenza di violente correnti termali che spazzano i picchi di montagna. Capisci che queste sono provocate di correnti secche provenienti dalle colline di Bavari che si incontrano con l'arida aria della giungla delle zone meridionali. Avverti Yranai, ma lui non sembra preoccupato.

"Potrebbero esserci un po' di sobbalzi, ma *Simoom* è costruita apposta a sopportarli" dice con audacia, e batte il pugno sulla ringhiera che corre attorno al bordo del cesto, come a dimostrare la solidità e robustezza della sua navicella. Quando una parte della righiera cade di sotto e si perde negli abissi, non ti senti molto rassicurato riguardo la navicella o il suo pilota. Un po' meno audace, Yranai armeggia con le valve del motore, e il pallone vira verso est, verso alcuni picchi piú lontani dove l'aria è piú calma. Ti rivolge un sorriso incerto, e tu ringrazi Ramas e Ishir per aver fatto sí che il vecchio ascoltasse i tuoi consigli.

Vai al **68**.

317

Esamini le piante da vicino e sei in grado di identificarle come Cowana, una varietà marina della Vigorilla. Queste piante possiedono le stesse qualità curative delle cugine di terra e qui ve ne sono abbastanza per tre dosi.

Ciascuna dose di Cowana ti restituirà 4 punti di Resistenza se inghiottita dopo un combattimento. Se decidi di tenere una o piú dosi, ricordati di annotarle nel tuo Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino. Ciascuna dose occuperà il posto di 1 Oggetto dello Zaino.

Per proseguire, vai al **99**.

318

La folla sta cominciando a farsi pericolosa. A giudicare dall'espressione dei loro visi, capisci che essi credono alle bugie del ladruncolo, e piuttosto che rischiare di ritrovarti davanti la polizia cittadina, decidi di rinunciare a ciò che ti era stato rubato. Lanci l'oggetto al ladro, anche se di malavoglia, e gli dici di tenerselo (cancella il primo Oggetto dello Zaino che hai annotato sulla lista).

La folla perde immediatamente interesse per quello che, dopo tutto, non è che uno dei molti incidenti di strada che accadono ogni giorno a Bisutan. Il ladruncolo intasca ghignando la refurtiva e se ne scappa tra la folla come un topo spaventato.

Vai al **96**.

319

Vieni scagliato all'indietro dall'impatto inaspettato di questo potente attacco psichico. Le tue innate difese mentali si uniscono per proteggere l'essenza della tua mente, ma prima che lo scudo protettivo abbia effetto,

subisci uno shock di notevoli dimensioni: perdi 4 punti di Resistenza.

Mentre a poco a poco il dolore si affievolisce nella tua testa, apri gli occhi solo per scoprire che un'altra sinistra minaccia incombe su di voi.

Vai al **75**.

320

La freccia dell'arciere vola verso di te come al rallentatore. I tuoi sensi percepiscono chiaramente il pericolo immediato, ma tu ti senti come inchiodato a terra, incapace di muoverti.

Poi un'esplosione di dolore erompe nella tua testa, e il sapore amaro del sangue ti riempie la bocca. La freccia è penetrata nella tua fronte, e la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui a Kilij.

321

Guidi il tuo cavallo lungo una strada che corre parallela alla spiaggia ed entri nel cortile di un'ampia taverna a due piani, dotata di stalle. Un ragazzino prende le redini del tuo cavallo e lo conduce nel recinto che si trova a fianco dell'edificio colorato, mentre tu entri nell'hotel attraverso la porta principale. L'hotel è vuoto: sembra proprio che siano andati tutti alla spiaggia questa sera. Poi senti un rumore da dietro una porta, e poco dopo compare un uomo con pochi capelli. Si sfrega gli occhi rossi e sbadiglia, rivelando una bocca piena di denti d'oro. Gli chiedi se abbia delle stanze per la notte, ed egli fa cenno di sí con il capo.

"Ho due tipi di stanze in servizio" dice. "C'è quella standard e c'è la lussuosa. La standard costa 2 Corone d'Oro e non comprende alcun pasto. La lussuosa costa 4 Corone d'Oro, e comprende un'abbondante colazione domani mattina".

Se decidi di prendere la stanza standard, vai al **216**.
Se preferisci la stanza lussuosa, vai al **138**.

322

Prendi la mira contro le fauci spalancate della creatura-ragno e rilasci la fune. La freccia vola verso il bersaglio sopra il mare turchese, ma prima che abbia il tempo di raggiungerlo, il mostro balza in aria e si lancia verso il sartiame dell'*Orgoglio di Sommerlund*.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai all'**81**.
Se va da 4 a 6, vai al **154**.
Se è 7 o piú, vai al **222**.

323

I visi dei tuoi tre compagni sono coperti da sgradevoli macchie rosse. Hanno tutti mal di testa, soffrono di un senso di nausea e si sentono deboli. Tutti questi sintomi scompaiono quando li curi con le tue facoltà Ramas, tranne che per le macchie rosse, che non riesci a fare scomparire.

Ai tre marines, seppure a malincuore, non resta che

rassegnarsi al fatto di aver contratto la Febbre di Bita. Anche se non sono in pericolo di vita, l'infiammazione cutanea causa loro grandi disagi. L'unica speranza per loro è di raggiungere Bisutan e trovare un farmacista che possegga una lozione o qualche altra medicina in grado di alleviare il fastidio.

Cavalcate tutto il giorno sotto un sole cocente, e i marines sopportano stoicamente il dolore in silenzio. L'unico sollievo è la protezione assicurata loro dall'ampio mhaktis. Nel tardo pomeriggio vedete per la prima volta la città di Bisutan, che sorge su un'isola all'estuario del Fiume Khorda. Un titanico ponte di pietra attraversa le acque scintillanti del fiume Khorda verso le porte della città, fiancheggiate da due massicci dragoni di pietra.

Non è abitudine delle sentinelle di Bisutan fermare i viaggiatori senza un buon motivo, perché qui i mercanti di tutto il Magnamund si incontrano a praticare i propri affari. Con un sorriso cortese, una sentinella ti lascia passare, ma il suo compagno dall'occhio piú attento nota lo strano pallore dei tuoi compagni e ordina loro di fermarsi.

"Febbre di Bita" proclama il sergente, e vi ordina di smontare immediatamente da cavallo. Comanda poi a cinque lancieri di scortare i tuoi compagni nella prigione dall'altra parte del ponte e, malgrado le tue proteste, non cede: i tre marines devono trascorrere un mese in quarantena fino a quando i sintomi della febbre non saranno scomparsi. Ti assicura che saranno trattati bene, ma non potranno ricevere visite durante l'isolamento. Mentre vengono scortati attraverso il ponte, tenuti a distanza di sicurezza dalle lance, ti salutano e ti dicono di proseguire il viaggio da solo. Aspetti fino a quando non sono scomparsi alla vista, poi volti il cavallo ed entri a Bisutan da solo.

Vai al **250**.

324

Entri nel negozietto e vieni avvolto da un cocktail di aromi che quasi ti tolgono il fiato. Tossisci per schiarirti la gola dal gusto poco piacevole che i forti odori ti lasciano in bocca, e all'improvviso il proprietario del negozio compare da dietro il banco. Egli crede che tu stia cercando di attirare la sua attenzione.

Una rapida ed esperta occhiata alle scansie del negozio ti dice che vi sono ben poche erbe pregiate o di qualche interesse. La gran parte delle pozioni in mostra sono cianfrusaglie o rimedi veloci a chissà quali malattie. Comunque, mentre ti volti per andartene, il venditore estrae una scatola nera con dentro qualcosa di piú interessante:

Pozione di Vigorilla: restituisce 4 punti di Resistenza se consumata dopo un combattimento.

Pozione di Gallowbrush: induce al sonno per una o due ore.

Pozione di Alether: aumenta di 2 punti la Combattività. Da usarsi solo 1 volta.

Tutte e tre le pozioni costano 3 Corone d'Oro. Se decidi di acquistarne una o piú, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare il negozio, vai al **17**.

325

Dici agli altri di aspettarti fuori mentre ti avvicini da solo al maneggio. I cavalli cominciano ad innervosirsi, ma per fortuna sei in grado di calmarli grazie alle tue innate facoltà Ramas di controllo animale. Apri silenziosamente il cancello del maneggio e ordini ai cinque cavalli piú vicini di uscire dal recinto. Gli animali obbediscono ai tuoi comandi e ti seguono in fila indiana fino a dove si trovano i tuoi compagni.

Montate in groppa ai destrieri presi a prestito, ed Ernan vi conduce lungo la larga via che termina davanti alla porta meridionale della città. Due sentinelle assonnate guardano con indifferenza mentre attraversate il cancello e vi allontanate da Capo Kabar lungo la polverosa strada costiera.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **146**.
Se va da 5 a 9, vai al **252**.

326

La tua freccia colpisce l'ala del grande uccello, facendolo precipitare a spirale verso le rocce. Yranai emette un *urrà!* di gioia, ma la sua soddisfazione è prematura. Osservi atterrito mentre l'itikar si scontra con il pallone e ne squarcia la tela con gli artigli. In un disperato tentativo di sopravvivere, prima di cadere a incontrare il suo destino tra i boschi sottostanti l'animale ha tentato di aggrapparsi alla navicella.

Yranai ti piomba addosso, e giacete entrambi sul fondo della cesta mentre il pallone viene scagliato via da un'altra folata di vento. Ti liberi dal peso del vecchio mago e ti alzi in piedi. Senti che il pallone sta perdendo rapidamente quota e, quando sbirci oltre il bordo della cesta, vedi gli alberi dei declivi piú bassi diventare sempre piú grandi. Yranai si alza in piedi accanto a te, ma quando vede lo squarcio nella tela del pallone sviene dalla paura e cade nuovamente sul fondo della cesta. Ti metti in fretta il suo fragile corpo in spalla, poi posi un piede sul bordo della cesta e ti prepari a compiere un balzo disperato e ad abbandonare il pallone destinato a schiantarsi tra i pini dei monti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **107**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **115**.

327

Vieni svegliato poco dopo l'alba dal suono di una voce lamentosa che echeggia tra i tetti della città. È il grido di un Vassa Anziano, il quale chiama i fedeli di Barrakeesh alla preghiera di prima mattina. Raccogli il tuo equipaggiamento, dopo di che un servitore di Fernant ti porta un catino e una brocca d'acqua: puoi raderti e rinfrescarti prima di fare colazione in compagnia di Oriah e del Lord Luogotenente.

Dopo colazione, Fernant controlla il carico di borse e oggetti personali a bordo del suo calesse trainato da muli. Poi, un'ora prima di mezzogiorno, lasciate tutti e tre la casa e vi dirigete verso la banchina, dove è ormeggiata l'*Orgoglio di Sommerlund*. Salite a bordo, e dapprima il capitano Raker manifesta disapprovazione alla vista di Oriah, dicendo che la presenza di una bella donna a bordo potrebbe distrarre l'equipaggio. Ma le sue obbiezioni evaporano immediatamente

non appena Fernant gli offre 20 Corone d'Oro per il trasporto della ragazza fino a Bisutan.

La nave lascia Barrakeesh con la marea di mezzogiorno e viaggia veloce grazie al favorevole vento meridionale. Al crepuscolo il vento cala, e Raker decide di trascorrere la prima notte all'ancora in una baia protetta a poche miglia ad est di Chula. La notte trascorre senza problemi. Vi risvegliate all'alba di fronte a uno spettacolo incredibile.

Vai al **35**.

328

Ti svegli prima dell'alba e trascorri un'ora a mettere a posto le armi e l'equipaggiamento prima di scendere nel bar della taverna. Dietro il bancone la moglie dell'oste è indaffarata a preparare la colazione per sé e per la sua famiglia e ti saluta con un frettoloso 'buongiorno'. Consapevole del bisogno che hai di trovare un mezzo di trasporto, le chiedi se vi sono cavalli in vendita nella vicine stalle.

"Solo uno" risponde lei, pulendosi le mani sul grembiule sporco di birra. "Una vecchia cavalla di nome Jheny. Non è molto giovane, ma è ancora forte e affidabile. Posso dartela per 10 Corone d'Oro, e ti darò anche la sella. Cosa ne dici?"

Acconsenti al suo prezzo, la paghi (cancella 10 Corone d'Oro dal tuo Registro d'Azione), e subito la donna dice la marito di portare la cavalla davanti all'ingresso della taverna. La cavalla è vecchia, ma in buona forma, e tu sei contento dell'acquisto.

Copri le prime dieci miglia del viaggio lungo la strada costiera senza difficoltà. Mentre attraversi una macchia di alberi tao, vedi un sentiero che si diparte dalla strada principale. Scende lungo un pendio verso un gruppo di casupole appollaiate in cima ad un collinetta che guarda sul mare.

Se decidi di andare ad ispezionare il villaggio, vai al **6**.

Se preferisci ignorare il villaggio, puoi proseguire lungo la strada costiera verso Hikas andando all'**89**.

329

Grazie alla tua Arte Superiore, sei in grado di determinare che l'uomo è un commerciante di Casiorn, la città dei mercanti. Non riesci a individuare alcuna aura malvagia attorno a lui e capisci che egli non intende farti del male. Il fatto che ti abbia identificato come 'viaggiatore' ti fa pensare che egli abbia conosciuto altri Ramas in passato.

Egli ripete la sua offerta di ospitalità al suo tavolo, e la curiosità ti spinge ad accettare.

Vai al **61**.

330

Dormi tutta la notte e ti svegli all'alba al grido dei gabbiani. Sul pavimento fuori dalla porta c'è un vassoio con un'abbondante colazione di carne, frutta fresca e pesce alla griglia. Mangi con appetito e scopri che c'è cibo a sufficienza per altri 2 Pasti.



(fig. 19) Il vecchio punta l'asta nera contro il borsello che contiene la Pietra di Luna.

Dopo la colazione, raggruppi l'equipaggiamento e scendi nel recinto a prendere il tuo cavallo, poi ti allontani al galoppo oltre il cortile.

Vai al **314**.

331

"Per Sommerlund e per i Ramas!" gridi balzando con coraggio dal ponte posteriore in mezzo all'orda nemica. Atterri tre guerrieri avversari con un solo colpo, mozzi il capo ad un altro con il colpo di ritorno. Dappertutto non vi è che caos, grida e morte, ciò nonostante nel corso della lotta mantieni il sangue freddo e il pieno controllo dei tuoi nervi. L'acciaio luminoso di una spada manda i suoi sinistri bagliori sul tuo viso, ti abbassi per evitare la lama, poi balzi in avanti come un leone menando fendenti a destra e a sinistra con effetto devastante. Sei a una decina di passi dal sergente Dryan quando all'improvviso i pirati lanciano un disperato contrattacco nel tentativo di fermare la tua inesorabile avanzata.

Guerrieri Shadakine:
Combattività 36 — Resistenza 40

Puoi evitare questo combattimento dopo tre scontri andando al **13**.

Se vinci questo combattimento, vai al **97**.

332 *(fig. 19)*

Il Vakeros anziano punta l'asta nera contro il borsello che porti a tracolla contenente la Pietra di Luna. Senti il calore della pietra crescere rapidamente fino a quan-

do il borsello non comincia a scottare contro la tua coscia (perdi 2 punti di Resistenza). Stai per gridare per il dolore quando all'improvviso il Vakeros sposta l'asta e la pietra comincia a raffreddarsi.

Sebbene tu abbia sofferto fisicamente le conseguenza della presenza della Pietra di Luna, capisci che il Vakeros non sa cosa contiene il tuo borsello: il korlinium ha mantenuto il segreto al sicuro.

Vai al **302**.

333

Il proprietario vi spinge verso un tavolo, ed ecco che compare la moglie con quattro piatti, ciascuno carico di verdure fresche e di pesce lesso. Mentre vi godete questo pasto delizioso, ascolti i marines mentre parlano delle loro case e delle loro famiglie a Kirlo, dei loro viaggi passati in servizio e dei loro cari ricordi del Sergente Dryan. Capisci che tutti, a modo loro, soffrono per la perdita del coraggioso e giovane sergente.

Ben presto la loro gioviale conversazione si tinge di un non so che di malinconico, e tu cominci a preoccuparti dell'umore triste che li sta assalendo. Per sollevare loro il morale chiedi all'oste di portare tre boccali della birra migliore. L'oste accetta prontamente e versa tre abbondanti porzioni di forte birra scura. La cura funziona, perché nel giro di pochi minuti i tre marines si addormentano pesantemente. Con l'aiuto del locandiere trasporti i marines in stanza da letto e poi torni a goderti un bicchiere di birra in sua compagnia.

Un po' piú tardi una vecchia entra nella locanda stringendo un cesto pieno d'ossa, dadi e altri aggeggi tipici dei veggenti. Ti offre di rivelarti i segreti del tuo futuro in cambio di 1 Corona d'Oro.

Se accetti l'offerta della donna, vai al **69**.
Se rifiuti l'offerta, puoi ritirarti per la notte andando al **242**.

334

Balzi oltre i corpi delle sentinelle e fuggi nella strada buia. Non conosci le vie e viuzze di Bir Rabalou, ciò nonostante, aiutato dalle tue abilità di Ramas, riesci a trovare la Taverna del Vento. Qui ritrovi i tre marines, che, malgrado gli sforzi, non sono riusciti a vendere i cavalli per tornare a casa. Sono sorpresi di vederti entrare dalla porta, ma felici che tu abbia fatto ritorno.

Oswin ti dice che è stato dichiarato il coprifuoco e che gli stranieri non possono aggirarsi per le strade dopo il tramonto. L'oste, che odia il Funtal, si offre di nascondervi nelle stalle per la notte, nel caso le Sentinelle Cittadine visitino nuovamente la locanda. Accettate con riconoscenza la sua offerta e trascorrete la notte tra il fieno.

Vai al **275**.

335

Rimani scioccato al vedere che la nave pirata che vi sta attaccando ha un cannone montato sulla prua. Un attimo dopo i pirati aprono il fuoco. Senti la palla di cannone sibilare mentre percorre una traiettoria ad arco e verso il ponte dell'*Orgoglio di Sommerlund*.

Per fortuna i pirati non hanno una buona mira, e il proiettile passa a diversi centimetri dall'albero maestro prima di piombare nell'acqua senza causare danno alcuno. Il sergente Dryan comanda ai suoi uomini di rispondere al fuoco, ed ecco che una pioggia di proiettili parte dai cannoni a rotazione e colpisce la poppa della nave pirata con effetto devastante. Due colpi penetrano sotto la linea d'acqua e un altro squarcia il bompresso. Quest'ultimo proiettile, mentre precipita in acqua, spezza la vela, le sartie e le scotte, trascinando con sé almeno una decina di pirati. Sconfitto, il vascello nemico cambia rotta e comincia a colare a picco nella scia dell'*Orgoglio di Sommerlund*, la quale, invece, imbocca il Canale di Bukimi. Qui la nave riesce a catturare con le vele il vento favorevole, che la spinge lontano dal secondo vascello pirata. Ben presto entrambe le navi nemiche scompaiono all'orizzonte e, una volta sicuro che il pericolo sia passato, il capitano Raker si congratula calorosamente con la propria ciurma.

Mentre la nave percorre lo stretto che divide queste due isole Lakuri, passate di fronte alle rovine annerite dal fumo di un insediamento costiero in una baia stretta tra alcune scogliere. Si tratta di Kita Cove, una base segreta usata un tempo dal capitano Khadro per sferrare attacchi alle navi di passaggio. Mentre osservi i resti bruciati immagini quale aspetto poteva avere un tempo quell'insediamento. Ma ecco che le tue fantasticherie vengono improvvisamente interrotte quando, con grande sorpresa, vedi qualcosa muoversi tra le rovine.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **158**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **247**.

336

Cavalcate tutta la notte lungo la strada costiera deserta e coprite molta strada. Poco dopo l'alba oltrepassate un segnale di pietra che indica verso sud. Inciso sulla pietra c'è il seguente messaggio, scritto in vassagoniano antico: Bir Rabalou - 160 miglia.

Dopo il segnale la strada costiera sale verso una distesa di aride colline popolate da capre selvagge. Ad est intravedi di tanto in tanto l'oceano oltre le colline spoglie, mentre ad ovest scorgi una catena di montagne lontane, i picchi innevati che scintillano bianchi sotto il forte sole del deserto. Poco prima di mezzogiorno arrivate nella città di Kilij, che si trova in uno stretto passo tra due ripide colline. Oriah e i marines sono stanchi e pesti dopo la lunga cavalcata notturna e ti chiedono di fermarti per mangiare e riposarsi un po'. Entrate tutti assieme nell'affollata piazza del mercato e smontate nei pressi di una fontana, dalla quale i vostri cavalli bevono avidamente. Attorno a voi vi è un'atmosfera amichevole, mentre la gente del villaggio mercanteggia e baratta a voce alta. Un ragazzino si offre di stare attento ai vostri cavalli mentre visitate il mercato. All'inizio sei sospettoso, ma poi il tuo sesto senso ti conferma l'onestà del ragazzo, il quale si merita tutta la tua fiducia. Oriah gli dà una Corona d'Oro, e il suo viso si illumina di gioia: questa settimana potrà mangiare bene!

I marines vogliono esplorare il bazar del mercato nella

speranza di trovare delle coperte e delle funi con cui poter improvvisare delle selle e delle redini per i cavalli. Oriah è incuriosita dal grande numero di persone che affollano il mercato e vuole scoprire il motivo di tanto interesse per questa remota città di collina. Anche tu sei curioso e perciò decidi di seguirla. Dopo esservi accordati con i marines sull'ora del ritorno, segui Oriah che si fa strada tra la folla vociante. Quando alla fine raggiungete il centro del mercato, trovate ad attendervi qualcosa di inatteso e decisamente sorprendente.

Vai al **31**.

337

Corri con la milizia lungo le strette strade del quartiere meridionale di Hikas, dove le case lussuose di ricchi mercanti dominano viste meravigliose delle rive del Fiume Carcos. Ancora una volta un grido penetra l'oscurità, ma questa volta seguito da un terribile ruggito inumano. "La bestia!" esclama il tenente, e si volta ad incitare i suoi uomini. Ben presto la strada si incrocia con un sentiero di città che corre parallelo alla riva del fiume, e voi rallentate in modo da poter voltare l'angolo. Mentre girate, vedete un uomo in camicia da notte affacciato alla finestra aperta di una casa vicina. Sembra visibilmente scioccato: sta singhiozzando e si sta tirando i pochi capelli radi. Vi vede tra le lacrime e punta l'indice verso alcune matasse di corda che si trovano sul sentiero vicino al pontile di un grande barcone. Il tenente ti oltrepassa e si affretta verso la prima matassa. Tu lo vedi cadere in ginocchio, scuotere la testa con espressione incredula, e poi voltarsi a vomitare. Intensifichi la vista e vedi con orrore ciò che le matasse sono in realtà: resti umani di due uomini, due mercanti trascinati a terra dalle loro barche e fatti a pezzi dalla misteriosa creatura della notte.

Controlli con occhi disperati il sentiero e gli edifici adiacenti vicino alla riva del fiume, e il cuore ti manca un battito. Nell'oscurità di una viuzza vicina due occhi d'ambra scintillano alla luce della luna. Ti concentri e vedi appena una forma scura allontanarsi rapidamente nell'oscurità.

"Laggiú!" gridi, e cominci la caccia seguito appresso dalla milizia cittadina. La via procede tortuosa simile a un serpente impazzito prima di terminare bruscamente in un incrocio, dove una strada piú ampia si congiunge da destra. Ti inginocchi rapidamente e fai ricorso alle tue facoltà di esploratore per determinare da che parte sia andata la creatura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 1.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **32**.
Se è 5 o piú, vai al **111**.

338 *(fig. 20)*

Il tuo rifiuto di pagare infuria il giovane, il quale solleva la spada e minaccia di tagliarvi le orecchie. I marines ridono della sua arroganza: non hanno dubbi su chi finirebbe per perdere se egli fosse tanto sciocco da attaccarvi. Le risate dei marines feriscono l'orgoglio del giovane, e tu capisci che egli si sta per lanciare



(fig. 20) Infuriato, il giovane solleva la spada e minaccia di tagliarvi le orecchie.

in avanti. Servendoti dei tuoi poteri psichici di Ramas, raffreddi la sua ira e lo persuadi a deporre la spada. Egli ti ubbidisce e ti chiede cortesemente di pagare un pedaggio di 4 Corone d'Oro per attraversare il ponte. Con un cenno d'assenso, indichi ai tuoi compagni che ti sembra un prezzo accettabile, e dopo un attimo consegnate all'uomo una Corona d'Oro a testa (cancella 1 Corona d'Oro dal tuo Registro di Guerra; se non hai soldi devi cancellare invece un oggetto dello zaino a tua scelta).

Il pedaggio ridotto non include però una notte alla locanda, perciò attraversate il villaggio e vi accampate a un miglio di distanza. La notte è fredda e la vicinanza con i boschi pieni di lupi spaventa i vostri cavalli, non permettendoti cosí di dormire come vorresti (perdi 3 punti di Resistenza). Alle prime luci dell'alba levate il campo e proseguite lungo il Passo Koneshi.

Vai al **156**.

339

La tua Arte Ramas rivela la presenza di una sola persona oltre la porta. Percepisci che questa persona non è né malvagia né ostile, ciò nonostante il fatto che ci sia ti rende inquieto. Abbassi la mano a prendere l'arma e la reggi davanti a te prima di aprire con cautela la porta.

Vai al **116**.

340

Il capo dei pirati cade sul ponte privo di vita. Per qualche attimo i suoi uomini lo osservano scioccati senza dire una parola, quasi fossero incapaci di com-

prendere che il loro leader è morto. Poi la realtà li investe con la potenza di una bufera: senza guida e sopraffatti dallo spavento, i pirati si mettono a gridare come bambini, poi fanno cadere le armi e scappano dalla vostra nave.

Il capitano Raker ordina a quel che resta della sua ciurma di tagliare i cavi che legano le due navi. Quando anche l'ultima fune viene recisa, si sente un gran rumore di ferro e un gran scricchiolare di legno mentre l'ariete della nave pirata lascia libera l'*Orgoglio di Sommerlund*. Grida di gioia si levano dai sommerliani sopravvissuti a questo durissimo scontro quando la flotta nemica inverte la rotta e si allontana a cercar rifugio verso le isole dei Capo Kabar. (Puoi ora recuperare qualsiasi arma persa nel corso di questa battaglia).

Per proseguire, vai al **281**.

341

Riprendi conoscenza in mezzo a un turbinio di colori (perdi 4 punti di Resistenza). Ammaccato e dolorante, ti metti a sedere e vedi i resti del pallone appesi a un albero e sparpagliati sulle rocce circostanti. Qualche metro piú in là si trova Yranai, privo di conoscenza e con la gamba sinistra rotta. Ti porti immediatamente al suo fianco e stai per esaminare la sua gamba ferita quando senti delle voci che ti chiamano dagli alberi. Tre Vakeros compaiono dai pini e vi si avvicinano di corsa. Esamini il vecchio mago e scopri che ha smesso di respirare: è in punto di morte. Solamente l'impiego delle tue facoltà Ramas riesce a farlo respirare di nuovo e a riportarlo cosí alla vita. Rimetti a posto la sua gamba fratturata, ma nonostante gli sforzi non sei in grado di fargli riprendere i sensi.

I tre Vakeros ti dicono che conoscono Yranai e si offrono di prendersi cura di lui. Costruiscono una barella di fortuna con i loro mantelli e lo portano al loro insediamento, a meno di un miglio di distanza. Trascorri lí la notte e usi le tue facoltà curative per salvare la gamba del vecchio mago prima di metterti a dormire per qualche ora. All'alba ti svegli, ma Yranai è ancora privo di sensi. Sei ansioso di proseguire il tuo viaggio, ma ti senti responsabile per il vecchio mago e vuoi aiutarlo a riprendersi. Parli con i Vakeros e dici loro che devi andartene, ed essi ti assicurano che con loro Yranai è in buone mani. Ti promettono di prendersi cura di lui e ti offrono uno dei loro robusti cavalli di montagna, una vecchia cavalla di nome Jheny, per proseguire il viaggio verso sud. Accetti con gratitudine la loro generosa offerta e poi li saluti prima di lasciare l'insediamento imboccando un sentiero di montagna.

A mezzogiorno del dí seguente il sentiero emerge infine dai piedi dei Monti del Gran Masourn e si unisce alla strada costiera a circa trenta miglia di distanza da Hikas. In lontananza vedi un villaggio e ti avvii al galoppo verso di esso. Dapprima gli abitanti sembrano amichevoli e gentili quanto i Vakeros che ti hanno dato il cavallo, ma nell'attimo in cui ti scorgono, rimangono paralizzati, e alcuni di essi fanno addirittura cadere gli oggetti che tengono in mano e cominciano a tremare dalla paura.

Se decidi di fermarti a parlare con gli abitanti del villaggio, vai al **171**.

Se decidi di ignorarli, puoi proseguire lungo la strada per Hikas andando al **273**.

342

Ti tuffi per evitare il meteorite, ma la tua reazione è troppo lenta e vieni colpito alle gambe. Un dolore lancinante ti assale nell'attimo in cui la sfera di fuoco colpisce la parte inferiore del tuo corpo: perdi ben 15 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa terribile ferita, puoi proseguire andando al **132**.

343

Dopo esserti tolto gli indumenti e aver chiuso a chiave nella tua cabina l'equipaggiamento e i tuoi averi, raggiungi Oriah a poppa, dove vi preparate all'immersione. Fernant e Raker osservano sul ponte di prua mentre voi vi tuffate nelle tiepide acque della baia e scendete una prima volta verso il relitto. Oriah è un'abile nuotatrice, e dal modo in cui si cala verso il relitto capisci che anche lei è un'abile subacquea.

Il galeone è spezzato nel mezzo e giace con la prua e la poppa separate da una distesa di sabbia coperta di detriti. Mentre osservi le due metà del relitto, due zone di particolare interesse attirano la tua attenzione: un foro nello scafo della sezione anteriore, e una cabina sul ponte di poppa.

Se decidi di esaminare il foro nello scafo, vai al **117**.

Se preferisci ispezionare la cabina sul retro, vai al **184**.

344

Tu ed Oriah salite i gradini e tornate dai marines, i quali si stanno nascondendo tra i massi al limitare della radura. Ernan ti dice che durante la vostra assenza ha visto i vostri inseguitori oltrepassare il sentiero che porta alla radura in cui vi trovate e proseguire lungo la strada costiera. Pochi minuti prima del vostro arrivo, i cavalieri sono passati nuovamente al galoppo in direzione di Capo Kabar. Il marine è convinto che i vostri inseguitori abbiano rinunciato alla caccia e abbiano deciso di tornare in città.

Ora che la minaccia è passata, tu e i tuoi compagni rimontate a cavallo e lasciate la radura. Cavalcate tutta la notte lungo la strada costiera deserta e coprite molta strada. Poco dopo l'alba oltrepassate un segnale di pietra che indica verso sud. Inciso sulla pietra c'è il seguente messaggio, scritto in vassagoniano antico: Bir Rabalou - 160 miglia.

Dopo il segnale la strada costiera sale verso una distesa di aride colline popolate da capre selvagge. Ad est intravedi di tanto in tanto l'oceano oltre le colline spoglie, mentre ad ovest scorgi una catena di montagne lontane, i picchi innevati che scintillano bianchi sotto il forte sole del deserto. Poco prima di mezzogiorno arrivate nella città di Kilij, che si trova in uno stretto passo tra due ripide colline. Oriah e i marines sono stanchi e pesti dopo la lunga cavalcata notturna e ti chiedono di fermarti per mangiare e riposarsi un po'. Entrate tutti assieme nell'affollata piazza del mercato e smontate nei pressi di una fontana, dalla quale i vostri cavalli bevono avidamente. Attorno a voi vi è un'atmosfera amichevole, mentre la gente del villag-

gio mercanteggia e baratta a voce alta. Un ragazzino si offre di stare attento ai vostri cavalli mentre visitate il mercato. All'inizio sei sospettoso, ma poi il tuo sesto senso ti conferma l'onestà del ragazzo, il quale si merita tutta la tua fiducia. Oriah gli dà una Corona d'Oro, e il suo viso si illumina di gioia: questa settimana potrà mangiare bene!

I marines vogliono esplorare il bazar del mercato nella speranza di trovare delle coperte e delle funi con cui poter improvvisare delle selle e delle redini per i cavalli. Oriah è incuriosita dal grande numero di persone che affollano il mercato e vuole scoprire il motivo di tanto interesse per questa remota città di collina. Anche tu sei curioso e perciò decidi di seguirla. Dopo esservi accordati con i marines sull'ora del ritorno, segui Oriah che si fa strada tra la folla vociante. Quando alla fine raggiungete il centro del mercato, trovate ad attendervi qualcosa di inatteso e decisamente sorprendente.

Vai al **31**.

345

Con velocità impareggiabile e freddezza di nervi sfili l'arco e fai partire una freccia contro la bestia che avanza a balzi verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 2.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **266**.
Se è 5 o piú, vai al **279**.

346

Soltanto dopo che le hai consegnato una Corona d'Oro, che essa saggia tra i denti marci per assicurarsi che non sia contraffatta, la ragazza ti ritorna il tuo cavallo (ricordati di togliere 1 Corona d'Oro dal tuo Registro di Guerra).

Non hai alcun desiderio di rimanere un attimo di piú in questa locanda di ladri, perciò monti in groppa al tuo cavallo e lo sproni al galoppo nella strada di montagna che procede verso sud.

Vai al **156**.

347

Il villaggio dei Vakeros ti accoglie con calore mentre procedi al trotto. Questa gente tribale possiede poche cose, ma ovunque tu volgi lo sguardo, vedi visi contenti e sereni. Senza aspettarsi alcun pagamento o riconoscimento, essi ti danno del cibo e un letto per la notte. Il tuo cavallo viene nutrito e abbeverato, mentre tu vieni trattato come un ospite d'onore.

Dormi bene e ti svegli all'alba, sentendoti rilassato e riposato: recupera 3 punti di Resistenza. Quando giunge il momento della partenza, le giovani vergini del villaggio ti danno ghirlande di fiori e ti offrono frutta fresca, raccolta nei fertili campi del villaggio (a sufficienza per 1 Pasto).

Per proseguire, vai al **186**.

348

La tua freccia manca di poco il bersaglio, passa a pochi centimetri dall'elmo del guerriero e affonda nella gola di un altro pirata in piedi nel castello di prua.

Stai per ricaricare l'arco quando all'improvviso vi è un urto tremendo. L'*Orgoglio di Sommerlund* si scuote con violenza, e tu vieni scaraventato all'indietro sul ponte.

Vai al **274**.

349

Dopo aver concluso gli acquisti, Rhous si prepara a lasciare la tua stanza. Ma quando raggiunge la porta, si volta all'improvviso e fissa il materasso, da sotto il quale sbuca appena la corda del borsello contenente la Pietra di Luna.

"Sei sicuro di non avere nient'altro da vendermi?" chiede.

Educatamente, ma con fermezza, gli dici di no e gli auguri la buonanotte. Dopo aver chiuso la porta, senti il rumore dei suoi passi affievolirsi e sparire lungo il corridoio.

Prima di metterti a dormire, a meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **207**.

350

È il crepuscolo quando alla fine raggiungi la meravigliosa città di Elzian. Elzian è una magica metropoli che scintilla come un gioiello di fuoco agli ultimi raggi del sole. Oltrepassi le grandi mura perimetrali e attraversi il canale che circonda il suo edificio piú alto, la Torre della Verità. Mentre ti avvicini ad un grande cancello, la saracinesca si solleva, e una truppa di Vakeros esce a darti il benvenuto. È da molti giorni che aspettavano il tuo arrivo e avevano quasi rinunciato alla speranza di vederti arrivare. Essi ti scortano subito alla sala a volta del consiglio dove vieni ricevuto da Lord Rimoah e dagli illustri membri dell'Alto Consiglio dei Maghi Antichi. Nella grande sala vi sono i membri piú anziani del consiglio, e un esclamazione di riverenza si leva tra i presenti quando Lord Rimoah ti chiede di aprire il borsello contenente la Pietra di Luna. Rimoah ti chiede di narrare i punti salienti del tuo viaggio e alla fine loda il tuo coraggio per essere riuscito nella missione.

Congratulazioni, Grande Maestro. Hai dato dimostrazione di coraggio e intelligenza. Lupo Solitario ha avuto ragione nel voler affidare a te il compito di riportare la Pietra di Luna. Fai onore alla tua patria e al nobile ordine cui appartieni. Hai portato a termine la missione affidatati da Lupo Solitario e hai trionfato malgrado le avversità.

Comunque, la tua missione non è ancora finita del tutto. La seconda e piú ardua parte del viaggio ti attende ancora, un viaggio che ti condurrà nel regno selvaggio e senza legge del Magnamund Meridionale, un luogo in cui nessun Ramas si è avventurato prima d'ora. Se possiedi davvero il coraggio per portare la Pietra di Luna nell'Isola di Lorn, allora la tua missione continua nella prossima eccitante avventura di Lupo Solitario, Nuovo Ordine, intitolata:

I Bucanieri di Shadaki.

TABELLA DEL DESTINO

3	5	0	1	6	2	9	7	8	1
0	3	0	1	7	4	8	1	6	5
7	8	2	9	5	0	4	6	1	4
6	3	7	6	1	5	8	0	5	1
4	7	9	4	2	6	0	3	9	3
2	4	4	7	8	0	7	5	0	6
9	3	6	0	5	8	2	4	9	2
7	4	6	7	8	5	9	1	2	5
5	1	4	8	2	5	4	6	2	8
8	7	2	6	5	4	1	8	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
	GM M	GM M	GM –8	GM –6	GM –6	GM –5	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
	GM M	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14
	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16
	GM –6	GM –6	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –1
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18
	GM –5	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M
	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM–O
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M
	GM –3	GM –3	GM –2	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

IL VIAGGIO DELLA PIETRA DI LUNA

21



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. La Pietra di Luna è un artefatto leggendario in cui gli Shianti - i suoi creatori - hanno racchiuso la loro saggezza e sapienza, tutta la loro divina conoscenza. Lupo Solitario è riuscito a strappare il magico gioiello alle grinfie di Naar, il Re delle Tenebre, ma ora la Pietra di Luna deve essere restituita agli Shianti, e tra tutti i valenti guerrieri del Nuovo Ordine Ramas, Lupo Solitario ha deciso di affidare a *te* questa missione di vitale importanza. È così che ha inizio il tuo viaggio segreto verso la remota Isola di Lorn, nel Magnamund meridionale. Un viaggio denso di oscure insidie e di pericoli mortali!

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-707-4

L. 11.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER

Queste scansioni sono da considerarsi come una copia di backup dei vostri libri originali della serie di LibroGame di Lupo Solitario, scritti da Joe Dever e pubblicati dalla Edizioni E.L.

Se non siete in possesso dei suddetti volumi, vi invito a cancellare questo file e gli altri da me condivisi, oppure recatevi presso una libreria per acquistarli.

Se siete pigri, li potete trovare nei seguenti siti:
http://www.internetbookshop.it/
http://www.ita-bol.com/

Non mi assumo la responsabilità per l'uso improprio di questo materiale da parte di terze persone.